

THE SECRET WORLD LES DÉVELOPPEURS VOUS DISENT TOUT

NUMÉRO 249S - DÉCEMBRE 2011

joystick

WWW.JVN.COM

REPORTAGE

GUILD WARS 2

REPRISE DES HOSTILITÉS EN TYRIE !

TEST

ANNO 2070

On a vu le futur, et on partage

BÊTA

TRINE 2

Le triolisme a de beaux jours devant lui !

MATOS

FLASHEZ POUR LES SSD

FOCUS DU MOIS

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

ALTAÏR ET EZIO SONT DANS
UN BATEAU, LA SÉRIE
PREND L'EAU ?



Yellow
MEDIA

L 13925 - 249 S - F: 6,95 €





LucasArts, le logo LucasArts, STAR WARS et les propriétés associées sont des marques commerciales aux États-Unis et/ou dans d'autres pays de Lucasfilm Ltd. et/ou de ses partenaires. © 2011 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. ou Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. BioWare et le logo BioWare sont des marques commerciales d'EA International (Studio & Publishing) Ltd. Code de jeu © 2011 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. EA et le logo EA sont des marques commerciales d'Electronic Arts Inc. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

STAR WARS[™] THE OLD REPUBLIC[™]

CHOISISSEZ VOTRE CAMP

VOTRE SAGA COMMENCE LE 20.12.11
WWW.STARWARTHEOLDREPUBLIC.FR



BiOWARE[™]



L'ADRESSE FAVORITE de vos magazines favoris

Le site internet d'abonnement des magazines M.E.R.7



mes **magazines**
favoris.fr



+1 DVD GRATUIT



46 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE

+1 DVD GRATUIT



50 % D'ÉCONOMIE

+1 POSTER GRATUIT



47 % D'ÉCONOMIE

PROFITEZ DES
**MEILLEURES
RÉDUCTIONS**
SUR VOTRE
ABONNEMENT

ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE
à VOS MAGAZINES FAVORIS



JOYSTICK N° 249S - DÉCEMBRE 2011

Édité par M.E.R. 7

SAS au capital de 40 000 Euros

RCS de Paris 498599836

Siège social : 4, rue de la Paix - 75002 Paris

Exploitant de la marque Yellow Media

Adresse du magazine : 101-109, rue Jean-Jaurès

92300 Levallois-Perret

Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39

www.mesmagazinesfavoris.fr

Président : Francis Jaluzot

Directeur général : Raymond De Bono

Principaux actionnaires : LMBO Finance FCPR,
Fondation du Littoral

Directeur de la publication : Francis Jaluzot

Directrice des ressources humaines :

Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr

Directeur de Magazine : Xavier Levy

Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS

18-24, quai de la Mame - 75164 Paris Cedex 19

Tél. : 01 44 84 05 50 - Fax : 01 42 00 56 92

e-mail : aboyellowmedia@dlpinfo.fr

Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) :

72,28 euros

Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION

Directeur des rédactions : Brice N'Guessan

Premières rédactrices graphistes :

Érica « Mélusine » Denzler,

Jennyfer « Tessneelha » Buzenac

Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

Ont participé à ce numéro :

Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy,

Kévin « Deez » Bitterlin, Christophe « Clavis » Brondy,

Kevin « Van Pelt » Cicurel, Damien « Savonfou » Coulomb,

Christophe « Chris » Delpiere, Jean-Marc « Boba Fett »

Delprato, Cyril « Cyd » Dupont, Elise « Yorda » Laubier,

Jean-Kléber « Jika » Lauret, Stéphanie « Leepsha » Dubut,

Guillaume « C_Wiz » Louel, Maxime « Meph » Nicolau, Axel

« Shua » Olivereau, David « Kracoukas » Vandebeuque.

Illustrations : Matthieu « Gruth » Guéritte

PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00

Directeur exécutif : Jérôme Adam

(jerome.adam@yellowmedia.fr)

Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo :

Vincent Saulnier (vincent.saulnier@yellowmedia.fr)

Directeurs de Publicité :

Didier Péchon (didier.pechon@yellowmedia.fr)

Sidonie Collet (sidonie.collet@yellowmedia.fr)

Responsable trafic : Maguy Édouard

(maguy.edouard@yellowmedia.fr)

Assistante trafic : Nathalie Lopes-Jousselin

(nathalie.lopes@yellowmedia.fr)

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Philippe Perrot

(philippe.perrot@yellowmedia.fr)

Chargé de la fabrication : Antonio Sanchez

(antonio.sanchez@yellowmedia.fr)

DIFFUSION

Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre

Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP

Impression : SIEP

ZA Les Marchais 77590 Bois-le-Roi

Imprimé en France - Printed in France.

Dépôt légal : à parution.

Commission paritaire : 0315 K 83973

ISSN : 1145-4806. Copyright M.E.R. 7 2011.

Tous droits de reproduction réservés.

Joystick est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joystick est interdite sans accord écrit de la société M.E.R. 7. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joystick, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro contient un catalogue LDLC jeté sous blister au dos de la 4^e de couverture sur la totalité du tirage. Il contient également pour la totalité des exemplaires un DVD promotionnel qui ne peut être vendu séparément et un encart abonnement situé entre les pages 66 et 67.



PÈRE JOY FOUETTARD

Impertinent, décalé et désinvolte, ce dernier numéro de Joystick cuvée 2011 passe à la loupe (et parfois même à tabac...) les titres de cette fin d'année !

Comme tous les ans, la plupart d'entre vous n'aura pu échapper à la puissance marketing des géants de l'industrie (période de Noël oblige). Le matraquage à grand renfort de spots publicitaires et campagnes en tout genre aura à nouveau eu raison (à tort ?) de nos pauvres cerveaux totalement imbibés (période de Noël oblige). Alors que les sempiternels blockbusters aux ventes pléthoriques roulent des mécaniques, vous constaterez très vite en ces pages qu'ils ne s'en sortent pas tous indemnes... Pour certains de nos chers éditeurs, l'addition risque d'être salée. Kracou, Jika, Savonfou, Shua, Cyd et toute l'équipe n'allaient dans tous les cas pas se faire prier pour décortiquer et épingler tout ce petit monde, comme souvent au prix de nombreuses nuits blanches... Certains avis divergent, et les combats de coqs entre certains

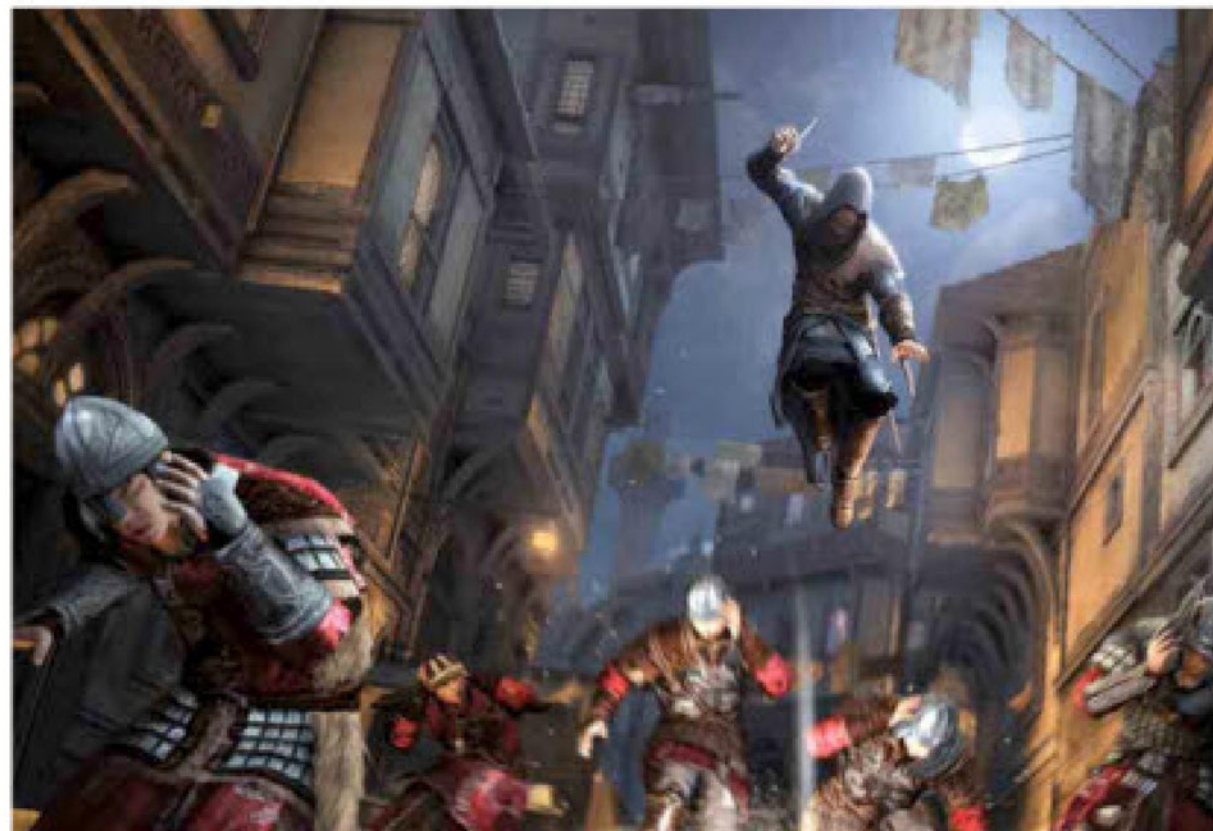
membres de la rédaction dans les ruelles sombres de Levallois n'en ont été que plus savoureux... Quoi qu'il en soit, le niveau des productions parfaitement réalisées et calibrées reste impressionnant, même si l'originalité leur fait souvent défaut. Une tendance qu'on ne pourra que déplorer, tout comme l'absence de véritables grosses annonces à nous faire pleurer de bonheur... Si *SWTOR* clôturera l'année en beauté pour tous les joueurs PC, *Guild Wars 2* engagera sans nul doute les hostilités pour toute sa communauté en ce début 2012 aux côtés de *Diablo III* et *Mass Effect 3*. Excusez du peu ! Ne vous faites pas prier pour découvrir les dernières nouveautés sur le prochain MMO des Coréens de NCsoft ! Et n'oubliez pas que vous pouvez dès maintenant nous envoyer toutes vos remarques par mail à courrierjoystick@yellowmedia.fr. La Dolce Vita pour vous, en quelque sorte... Tout simplement scandaleux !

LA RÉDACTION

SOMMAIRE



36 **THE SECRET WORLD** Martin Bruusgaard, lead designer, nous livre tous ses petits secrets... Canaillou!



48 **ASSASSIN'S CREED : REVELATIONS** Malgré son grand âge, Ezio continue de multiplier les activités! Vivement la retraite...



« Peu de MMORPG se sont autant investis dans le domaine du PvP que *Guild Wars.* »

12 **GUILD WARS 2** L'un des rares MMORPG à avoir su cohabiter avec *World of Warcraft* sans mourir la bouche ouverte reprend bientôt du service.



joystick

N° 249S Décembre 2011



58 **C.A.R.S.** LA future référence absolue des jeux de course ?



84 **WOW : MISTS OF PANDARIA** Lâcher de mammifères chez Blizzard.

12 EN COUV

Guild Wars 2

Le réveil des dragons approche à grands pas. Tremblez !

20 NEWS

24 **La babe du mois**
Tali

28 **Le Pour ou Contre**
Les enchères en argent réel dans *Diablo III*

36 **News Reportage**
The Secret World se dévoile à Montréal, patrie du caribou.

40 **La chronique**
Les notes dans les jeux, aussi nuisibles qu'indispensables.

42 **Jeux indé**
Stealth Bastard, *Nous*, *Australia*, *The Big Sea*...

44 **Au jour le jour**
Skyrim mon amour !

46 INTERVIEW

Ilyes «Stephano» Satouri
Couronné champion du monde de *Starcraft II*, il répond à nos questions.

48 FOCUS

Assassin's Creed Revelations

Constantinople a perdu son triple A. Heureusement, Ezio est là pour relancer la croissance.

54 BÊTA ET TESTS

56 Trine 2
57 Secret Files 3

58 C.A.R.S.
60 The Elder Scrolls V: Skyrim
64 Anno 2070
68 Battlefield 3
70 Call of Duty : Modern Warfare 3
72 Need For Speed: The Run
74 L.A. Noire
76 Saints Row: The Third
78 Sonic Generations
79 Renegade OPS

80 RÉZO

82 **Free 2 Play**
War of the Immortals

83 **Mods**
Sheol, *The Moonlight Path*, *Minecraft Doom*, *Spook Town*

84 **WoW: Mists of Pandaria**
La Horde et l'Alliance vont encore se mettre sur la tronche...

86 **ESWC**
Plusieurs mois avant sa sortie, *Dota 2* mobilise ses troupes.

88 **Try Again**
Lineage II, vous en reprendrez bien une petite dose ?

90 MATOS

92 **Tests**
AMD FX 8150, Intel Core i7 2700 K, Razer Tiamat

94 **Pratique**
Installer et configurer un SSD

96 **Top Hard**
Carte 3D, SSD et processeur

98 CÔTÉ RÉDAC

Et Poke et Peek

RÉACTIONS,
COUPS
DE GUEULE...
partagez vos pensées,
et retrouvez
l'équipe de JOYSTICK
sur les forums de
JVN.COM



joystick

101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret

Mail :
courrierjoystick@
yellowmedia.fr

ÉCRIVEZ-NOUS

La présence de Tatooine en Venus assure apparemment à *Joystick* une rentrée d'argent inattendue ce mois-ci. C'est bien, mais on aurait préféré l'annonce d'une avalanche de mails...



Bonjour!

Quel n'est pas mon étonnement! Deux numéros de *Joystick* que je lis et quasiment aucune trace de *Star Wars : The Old Republic*, mis à part de simples brèves d'à peine une ligne!

Même Blizzard en a peur! La preuve : son dernier questionnaire envoyé aux joueurs de *WoW* nous demande si on va laisser tomber leur jeu au profit de *SWTOR*. Ils vont être déçus de ma réponse. Bref, tout ça pour dire que je ne comprends pas que vous n'en parliez pas plus. Un numéro de retard sur l'annonce de la sortie du 20/12, pas d'info sur l'avancement, pas de blague douteuse sur le jeu, rien... Mais que se passe-t-il donc? Vous le boudez, vous voulez nous faire une surprise, vous l'avez oublié...? Des explications s'imposent, là, non?

P.-S. : Je vous aime tous quand même!
Continuez comme ça : pas loin de 20 ans que je suis fidèle!

Otomoby

JOYSTICK: Cher Otomoby,
Vous semblez nous avoir démasqués. Si elle a pu parfois donner l'impression de s'acharner à prétendre le contraire, la rédaction de *Joystick* est tout entière dévouée à la cause de *World of Warcraft*,

et pour rien au monde nous ne prendrions le risque de faire de l'ombre à notre église en évoquant un de ses futurs concurrents. Jika a d'ailleurs bien insisté pour qu'aucun papier concernant le prochain MMO de BioWare ne soit publié, alors que nous avons plusieurs dossiers exclusifs au frigo, réalisés sous couverture de journalisme mais planifiés comme de vastes opérations d'espionnage industriel pour le compte de Blizzard... Non, plus sérieusement, il nous est déjà régulièrement arrivé d'évoquer *The Old Republic* dans le magazine, le jeu ayant même déjà eu droit à plusieurs couvertures. Et effectivement, le fait de voir débarquer un MMO basé sur une licence aussi forte a de quoi inquiéter Blizzard. Si nous en avons un peu moins parlé ces derniers temps, c'est tout simplement parce que son actu était plus maigre. Mais soyez sûr que les choses s'apprentent à changer. Très bientôt. Genre, au prochain numéro. Bon par contre, pour les blagues vaseuses, je ne peux pas trop vous aider. J'ai bien celle du Wookie qui en croise un autre et qui lui dit « Grlrllrlrlrl Rlrllrlrlrlrl », mais elle est intraduisible en français. C'est dommage, parce qu'elle est très drôle.

« Cher client.

Juste pour vous informer que votre adresse E-mail vient juste d'être tirée au sort par mon

entreprise. Vous êtes l'heureux gagnant d'une somme de 1000.000 Euros Un Millions. Contactez toute suite mon secrétaire pour la procédure à suivre pour toucher ladite somme car je suis actuellement en Amérique pour raisons professionnelles.

Mon Secrétaire: Mr XXXXX Pascal
E-mail: xxxxx.pascal@yahoo.com
Directeur YYYYY Soltan » (sic)

JOYSTICK: Cher secrétaire,
C'est avec une joie mêlée d'intense surprise que nous avons reçu ce mail de monsieur YYYYY, nous apprenant que *Joystick* a été désigné comme gagnant d'une somme d'un million d'euros. N'ayant eu aucun retour au courrier électronique que nous vous avons envoyé en réponse, nous passons par cette rubrique courrier, convaincus que vous la lirez et saurez nous recontacter pour convenir des modalités de transfert. Dans un registre plus trivial, nous vous avouons, monsieur XXXXX, que cette entrée d'argent inattendue tombe plutôt bien. Les gros titres ayant tendance à s'accumuler en cette fin d'année, certains membres de la rédaction sont à la diète depuis trop longtemps déjà. Et puis, personnellement, j'ai toujours rêvé d'investir dans l'immobilier parisien. Dans l'attente de votre réponse, cordialement, tout ça, tout ça.



PROCHAINEMENT...
moonrace

www.moonrace.fr



CYRILLE DRUART

Le 20 Juillet 1969, l'Homme pose pour la première fois le pied sur la Lune. Depuis, seulement 12 personnes ont foulé la surface lunaire. Prochainement, vous serez des milliers à pouvoir faire ce voyage et devenir les premiers Hommes à piloter sur la Lune en participant à la Moonrace.



I-WAY

www.i-way.fr . 04 37 50 28 70 . Lyon

VOTRE DVD

NOËL N'EST PEUT-ÊTRE PAS ENCORE LÀ, MAIS ÇA NE NOUS EMPÊCHE PAS DE VOUS FAIRE DES CADEAUX. OUI, PARCE QUE NOUS, ON EST COMME ÇA. COMMENT ÇA, VOUS PRÉFÉRIEZ DES BONS D'ACHAT ? BANDE D'INGRATS...



Le jeu complet

Genre Stratégie - Éditeur Nobilis - Développeur Ageod

Site http://shopfr.ageod.com/description-jeu-Les_Campagnes_de_Napoleon_-659241.html

LES CAMPAGNES DE NAPOLEON

«Foncez, c'est du tout bon! ». C'est ainsi que ffak concluait son test des *Campagnes de Napoléon* dans le *Joystick* n° 201, et c'est ainsi que j'entame ce texte. Vous la sentez, ma grosse boucle temporelle ? Pour rappel, le jeu s'était vu attribuer un bon 8/10. Une note plus qu'honnête, motivée par un système aux petits oignons, un habillage 2D soigné et une interface claire et fonctionnelle. Alors bien sûr, on connaît tous la fin : après avoir passé la moitié de sa vie à nommer des stations de métro (anglaises en perdant des batailles et françaises en les gagnant), monsieur Bonaparte s'éteint sur l'île de Sainte-Hélène, où il s'occupait très certainement en jouant à *Risk* depuis son exil forcé. Mais qu'importe la destination tant qu'on a le voyage, n'est-ce pas ? *Les Campagnes de Napoléon* vous proposent justement de participer en quelque sorte à ce voyage, en reconstituant les guerres napoléoniennes sous la forme très à propos d'un bon vieux jeu de stratégie des familles.

Plus Austerlitz que Waterloo

Nous sommes donc face à un jeu de stratégie classique mettant l'accent sur la gestion d'armée. Un wargame, donc, avec tout ce que ça n'implique pas en matière de collecte de ressources, de construction de bâtiments ou de développement technique. Non, ici tout est affaire de placement, de recherche de l'ennemi, et bien sûr de génie militaire. Le tout étalé sur de nombreuses campagnes plus ou moins longues et plus ou moins corsées (corsées, Napoléon, Corse... Quelqu'un ? Non ? Bon...) basées sur de véritables moments forts des guerres napoléoniennes (Austerlitz, Iena, Waterloo...). À vous, ensuite, de voir si vous préférez vous la jouer patriote et diriger les troupes impériales – auquel cas vous pourrez même tenter de changer l'Histoire en foutant une tôle aux anglais – ou bien passer à l'ennemi et incarner un chef de guerre des autres nations européennes.

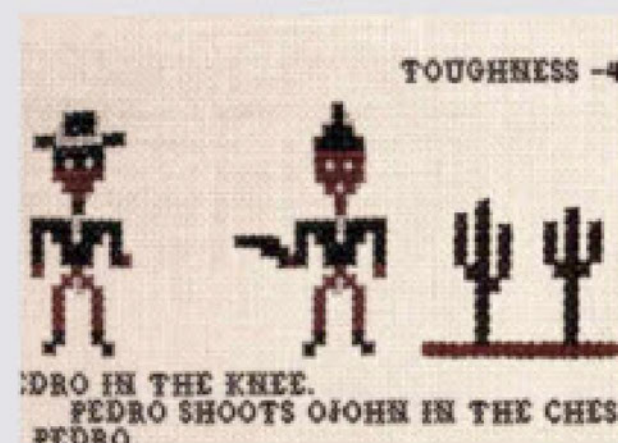


ET AUSSI...

JEUX INDÉ

100 % fait main

Mesdames et messieurs, devant vos yeux ébahis, le premier jeu vidéo entièrement réalisé en broderie ! Si le gameplay se limite en l'occurrence à nommer des personnages pour leur attribuer des caractéristiques déterminées selon des algorithmes mystiques et les voir ensuite s'affronter façon western, le rendu visuel est beaucoup trop original pour passer à côté. C'est peut-être aussi ça, le pixel renouvelable...



MODS

Et pour le gâteau, sinon ?

Vous avez évidemment terminé l'excellent *Portal 2*, c'était très agréable, mais vous en voulez encore un peu plus. On vous comprend, et CosmicD aussi. Aussi débarque *The Core*, un mod qui promet 7 nouvelles cartes remplies à ras bord de casse-têtes bien retors qui sauront rassasier temporairement les cas les plus désespérés. Nous, en tout cas, on a bien aimé !



ALIENWARE**ALL POWERFUL***
* Tout en puissance

METS TOI EN CHASSE

Compatibilité 3D. Ecran HD

Boosté par des processeurs Intel® Core™ i7 de 2e génération, le Alienware M17X te donnera l'avantage.

**OPTE POUR LE SYSTÈME M17X.
DOMINE TES ADVERSAIRES.**



Ce processeur peut gérer aussi bien la HD que la 3D¹. Sa vitesse adaptative et sa réactivité de premier ordre font du processeur Intel® Core™ i7 de 2e génération le choix idéal pour des performances visiblement intelligentes au top.

**Choisissez ce système maintenant sur www.Alienware.fr
ou appelez : 0 825 387 326**

Du lundi au vendredi de 9h à 19h. Numéro Indigo : 0.15 €TTC /min.

¹ La compatibilité 3D nécessite un écran large LCD WLED Full HD 120 Hz en 3D, un système graphique NVIDIA® et une carte graphique NVIDIA. Intel, le Logo Intel, Intel Inside, Intel Core et Core Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

CORE™ i7**Visuellement
Intelligent**



Genre MMORPG
Éditeur NCsoft
Développeur ArenaNet
Site www.guildwars2.com
Sortie 2012

GUILD WARS 2

LA GUERRE DE DEUX CENTS ANS

Plus encore que son grand frère, *Guild Wars 2* sera le paradis du joueur en mal d'interaction sociale. Si t'as des vrais potes, t'as rien à faire là. . .

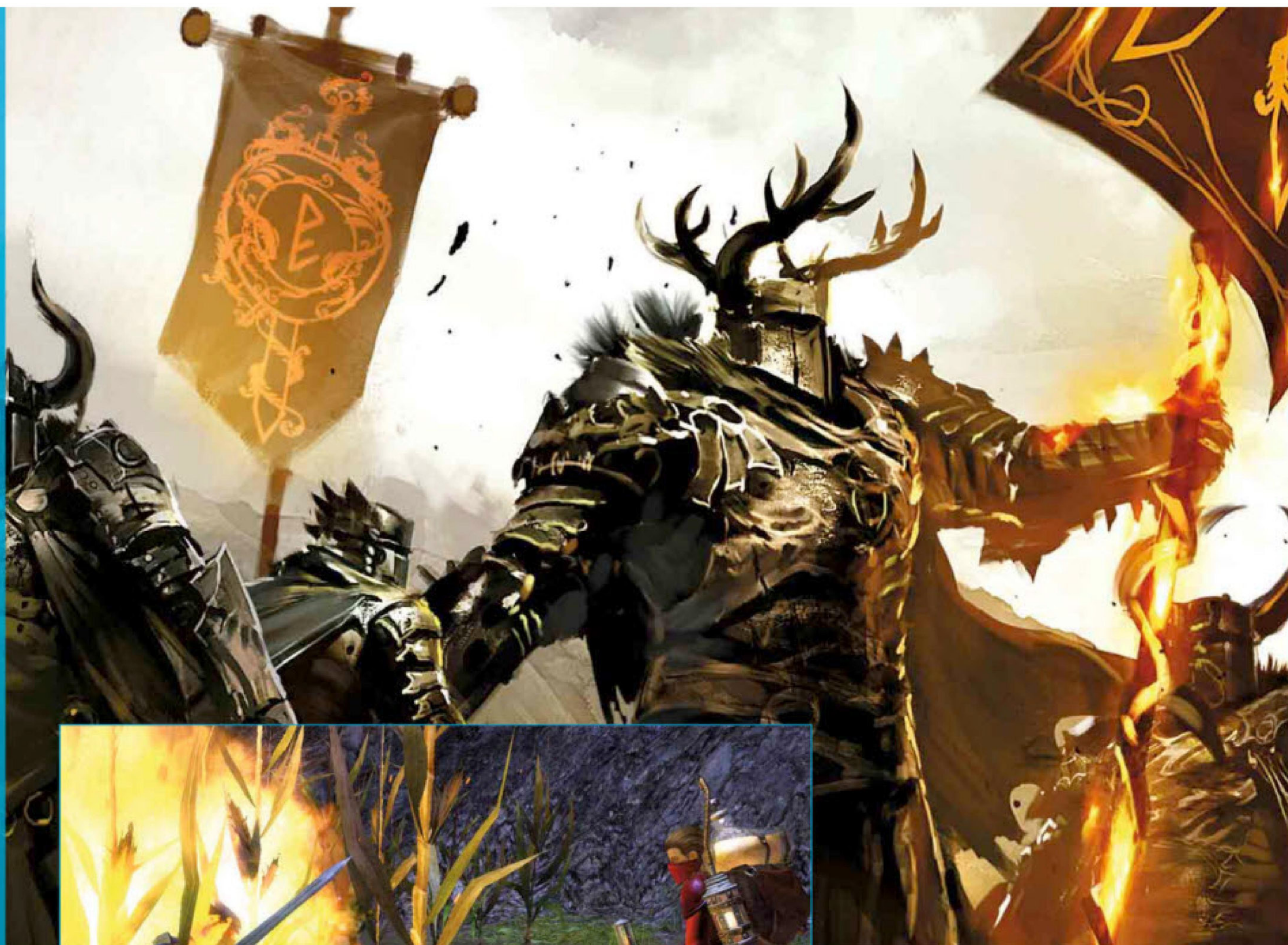
Peu de MMORPG se sont autant investis dans le domaine du PvP que *Guild Wars*. C'est dire si l'on attendait de pied ferme cette cession organisée à l'occasion

du salon Paris Games Week. Au milieu du hall, les doigts convenablement échauffés, le souffle rauque d'un développeur d'ArenaNet sur notre nuque, nous sommes 8 à lancer les hostilités. La tension est palpable, les taunts fusent entre les deux camps qui n'attendent même pas que les portes s'ouvrent pour utiliser les machines de guerre mises à leur disposition. Avant la fin de cette partie, il y aura eu du sang, de l'humiliation et du kung-fu, mais bon, quand on joue à *Guild Wars*, il ne faut pas s'attendre à une bluette. Prendre la chose en main n'est pas forcément aisé quand on vous colle entre les pognes des persos déjà montés et tout équipés. N'étant pas né de la dernière grêle, je prends l'air détaché du gars qui s'y connaît, et fais semblant d'hésiter avant de choisir la classe la plus basique possible. « Moouiih, heu ! C'est juste histoire de m'échauffer. » Alors, qu'est-ce que vous avez comme plat du jour, monsieur *Guild Wars 2* ? Un élémentaliste, un rôdeur, un ingénieur, un nécromant, un voleur, un gardien et un guerrier ? Bon, va pour le guerrier, pas besoin d'avoir son doctorat pour distribuer des coups de lattes, non ? Eh bien si, car jouer un guerrier nécessite autant de sens tactique que pour les six autres classes (une huitième et dernière classe doit être révélée d'ici la sortie du jeu). Première chose, les capacités de chaque profession changent selon l'équipement que l'on a en main. Prenons le cas de notre ami Beeeuuuar le guerrier : avec un arc, il pourra donner différents effets à ses flèches (tir rapide, tir entravant, etc.), tandis qu'équipé d'une épée et d'un bouclier, il pourra projeter ses ennemis, ou viser les bas morceaux pour poser un Dot bien relou. J'ai de la chance, le premier adversaire que je croise est un élémentaliste empêtré dans ses touches. >>>

À SAVOIR

Guild Wars est un des rares exemples de MMORPG à avoir su cohabiter avec *World of Warcraft* sans mourir la bouche ouverte, et ce, grâce à une approche du jeu complètement différente.

« UNE HUITIÈME ET DERNIÈRE CLASSE DOIT ÊTRE RÉVÉLÉE D'ICI LA SORTIE DU JEU. »



Brûle, pourriture communiste.



Un superbe spécimen de requin mort tôt (désolé).

Bien décidé à ne pas lui laisser le temps de comprendre comment fonctionne sa classe, je lui fonce dessus, l'assomme d'un coup sur le sol, le renverse d'un coup de bouclier, puis lui explique les règles d'un jeu bien de chez nous : le « main droite, main gauche ».

La malheureuse Sylvaris s'effondre dans un concert de gargouillis pathétiques.

Ha, ha ! victoire !!! À moi les p... mais ? C'est qu'il n'est pas mort, et il me lance des cailloux, ce gueux ! Il semblerait que certains membres d'ArenaNet soient fans de *Left 4 Dead*. Une fois vaincu, un joueur se retrouve au sol, et dispose d'une grosse poignée de secondes (entre 12 et 20, les développeurs y réfléchissent encore) pour tenter différentes attaques de faible puissance : coup de poignard par en dessous, sort mineur ou jet de caillasses. L'idée étant que si l'on parvient à tuer son assaillant de cette façon, on se retrouve à nouveau sur pied. Il est également possible de se relever si notre agresseur est tué par un allié, ou si l'on vous tend une main charitable. Avec ce petit détail qui n'a l'air de rien, les rencontres entre deux groupes de joueurs ne sont vraiment finies que lorsque l'ultime membre d'une faction



Le gardien dispose d'une profusion d'auras pour entraver l'adversaire qui le colle un peu trop.

« IL SEMBLERAIT QUE CERTAINS MEMBRES D'ARENANET SOIENT FANS DE *LEFT 4 DEAD*. »

pousse son dernier soupir. Les combats sont très dynamiques, avec des éléments destructibles comme des barrages de caisses ou des fenêtres qui ne demandent qu'à voler en éclats. Il est difficile de se faire une idée de l'équilibrage sur la version que nous avons testée. Les divers sorts de soutien sont faciles à placer et gênent vraiment les gros bourrins du DPS. *Guild Wars 2* s'annonce donc comme un bon moment de coopération et de tactique de groupe, tout en ménageant un peu de place pour que s'exprime le skill individuel. Un petit bémol cependant, concernant la profusion d'effets visuels à l'écran rendant parfois l'action peu lisible.

Histoire de donner d'autres illustrations du type de switch entre deux configurations, tournons-nous vers Jean Raoul le nécromant. Un bâton à la main, il peut dispenser de manière généreuse malédictions et sorts de dégâts directs. Une fois sa dague dégainée, il passe aux invocations de créatures de bonne décomposition. L'élémentaliste est le plus versatile, puisqu'il dispose de quatre sortes de sorts, chacune étant rattachée à un élément. Il jouit, en contrepartie, d'une armure en papier crépon recyclé. Notez, enfin, que chaque classe dispose d'un pouvoir qui n'est activable qu'après avoir reçu ou infligé une certaine quantité de dégâts. Il s'agit d'une série d'attaques surpuissantes pour le guerrier, d'un sort de soin pour le rôdeur, ou de bonus supplémentaire pour les tourelles de l'ingénieur.

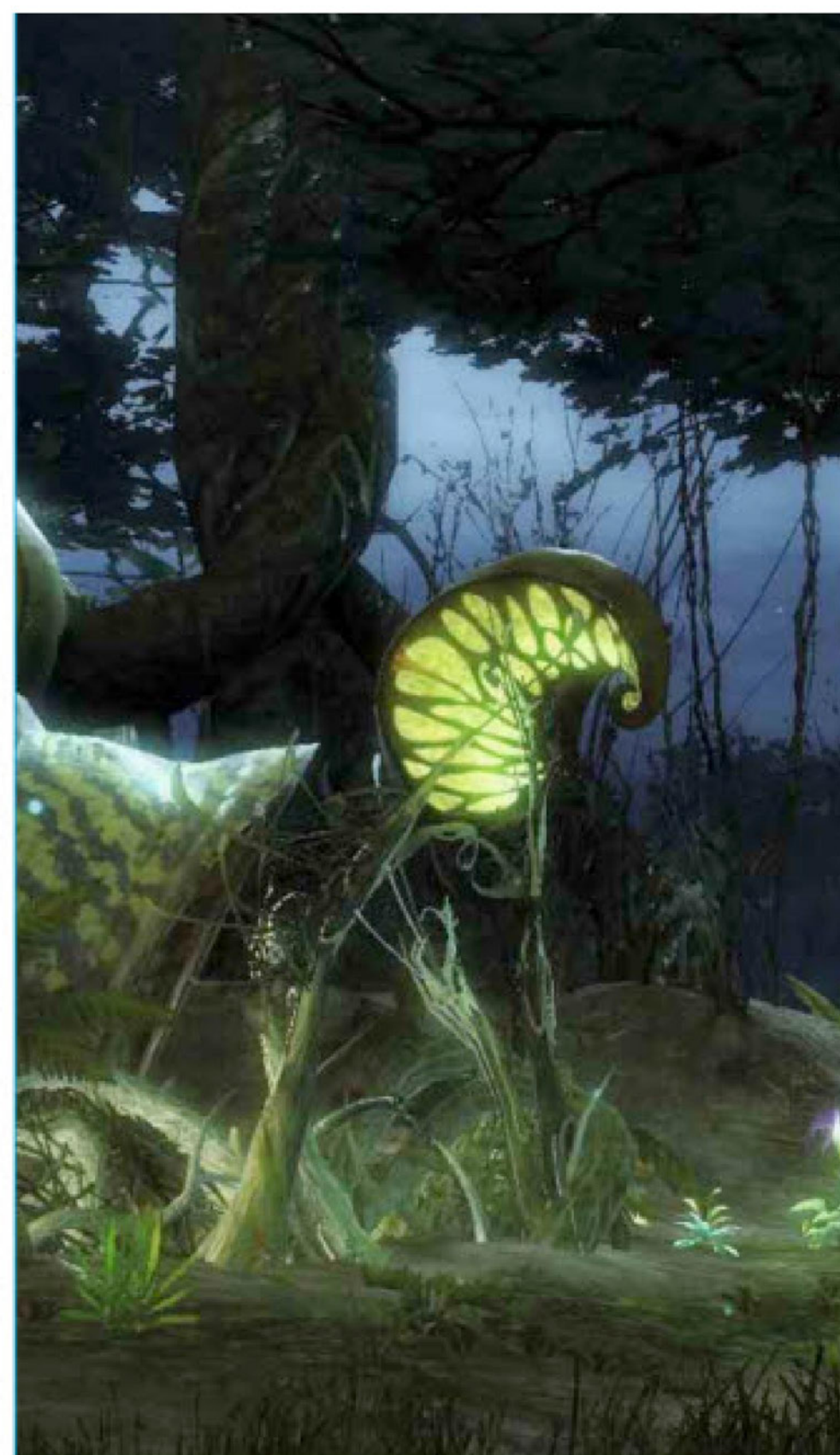
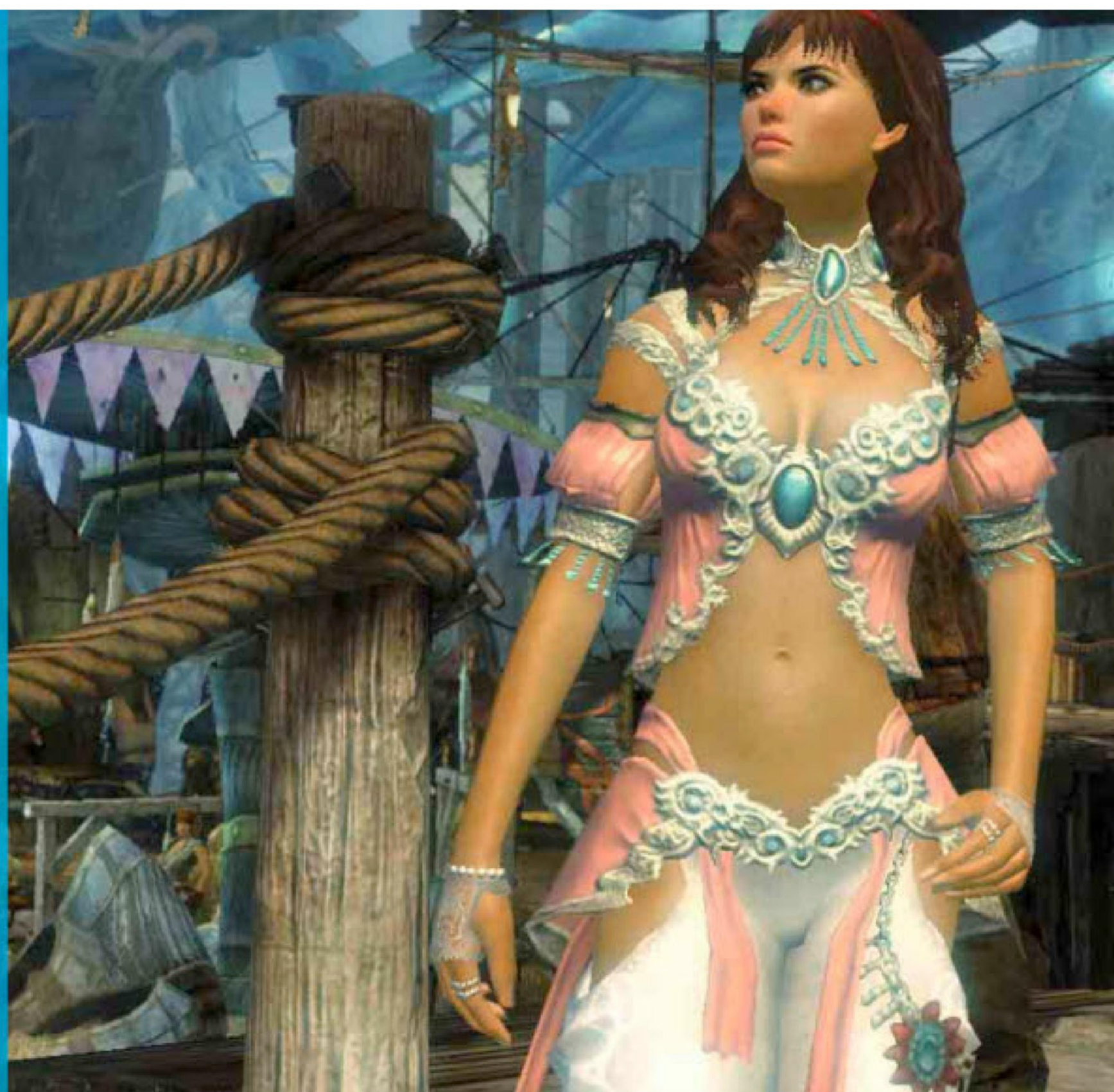
Pour les habitués du premier *Guild Wars*, l'une des grosses nouveautés est la possibilité de jouer des races jusqu'ici cantonnées aux rôles de PNJ. Les petits et industriels Asuras, les Charrs bestiaux et expansionnistes, les Sylvaris mi-humains, mi-fougères, et les Norns, sortes de vikings métamorphes qui se seraient égarés au

DES SOUSSOUS DANS LA POPOCHE

NCsoft va-t-il garder le système économique si particulier de *Guild Wars*?

La réponse est... oui, mais on ne sait pas comment tout cela va se passer exactement. Ce qui est sûr, c'est qu'il n'y aura pas d'abonnement mensuel. Pour mémoire, le premier *Guild Wars* faisait son beurre en vendant des extensions régulières (*Prophecies*, *Factions*, *Nightfall*...). Il a même été envisagé un temps qu'à partir de *Factions*, ce serait des épisodes indépendants sortis tous les six mois qui mettraient du beurre dans les épinards (reprenant le concept initié sur *City of Heroes*/*City of Villains*). Est-ce que ce modèle sera reconduit ? Dans la mesure où la dématérialisation, le DLC et le Free 2 Play sont passés par là entre-temps, NCsoft et ArenaNet se tâtent encore pour savoir comment ils vont vendre leur contenu additionnel. Nous voilà donc réduits à attendre les prochaines déclarations de l'éditeur. Je sais, c'est dur, mais il va falloir attendre avant de donner votre réponse à votre banquier au sujet de ce fameux prêt.

>>>



Sentant la défaite arriver, le roi d'Ascalon a transformé tout son peuple en morts vivants.

milieu du casting de *Bravehearth*. Choisir l'une ou l'autre race ne change rien du point de vue du PvP, elles ont toutes accès à l'ensemble des classes, et malgré leurs corpulences très variées, leurs hitbox sont identiques. En PvE, en revanche, chaque race dispose d'une

caractéristique particulière. Les Norns, par exemple, peuvent se transformer en animal pendant une courte période, pour bénéficier de plus de punch.

Les artistes d'ArenaNet ont donné à chaque race un cachet bien particulier. Cela se sent au niveau des équipements et de l'architecture de leurs villes, bien sûr, mais les animations ne sont pas en reste. « C'est un aspect sur lequel on a beaucoup travaillé », précise Daniel Docu, directeur artistique chez ArenaNet. « L'animation est un moyen d'expression fort pour nos personnages. La façon de bouger des races en dit long sur leur personnalité

L'environnement des Sylvaris est né dans les rêves

et leur histoire. Certains ont des mouvements brusques, d'autres ont des mouvements plus fluides, et cela nous permet de montrer qui est arrogant, et qui est modeste, sans qu'ils aient besoin d'ouvrir la bouche. » Le résultat est très convaincant. Qu'il s'agisse du dandinement des Asuras ou du fait que les Charrs se déplacent à quatre pattes, chaque race déploie une véritable grammaire gestuelle bien distincte. Du côté des monstres, c'est un véritable festival. En une demi-heure de jeu, et en se baladant au maximum, nous n'avons pas croisé deux bestiaux un tant soit peu semblables. Lézards ventrus, vers géants, sortes de trolls à la démarche pataude...

BÊTA-TEST EN VUE

Un bêta-test est prévu pour la fin de l'année ?

Au moment où nous avons rencontré à Paris les développeurs de *Guild Wars*, ils avaient laissé une bande de malheureux forçats dans leurs locaux américains, avec pour mission de disséquer jusqu'à l'indigestion les retours des phases d'alpha-tests. Une fois cette étape et les modifications qui en découlent passées, un bêta-test sera lancé avant la fin de l'année soit, merveille de l'ellipse temporelle, au moment où vous lirez ces lignes. Vous savez ce qui vous reste à faire : allez jeter un œil sur le site du jeu.

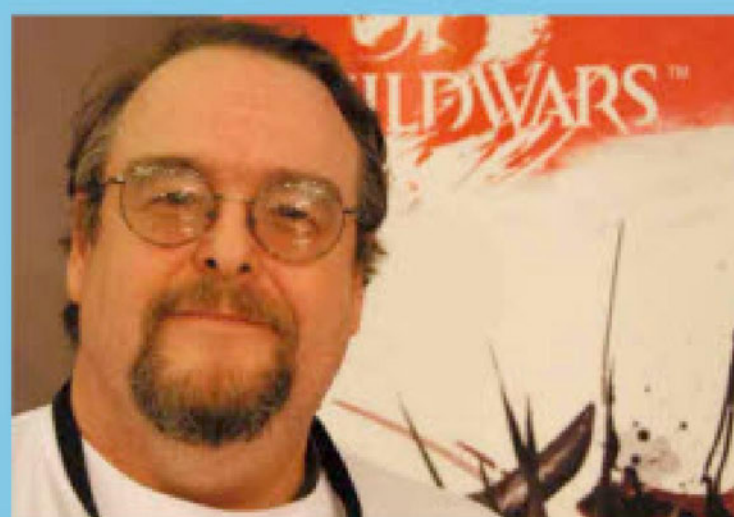


Le seul mode PvP qui nous a été montré est le Capture the flag.

INTERVIEW**LA RÉVOLUTION PERPÉTUELLE**

Craig Stephen, PR manager chez NCsoft

J'ai eu de la chance d'être le premier journaliste à croiser Craig Stephens. Au bout de six jours d'interviews dans les effluves de journalistes, je parie que son sourire était moins ultra bright.



JOYSTICK : Vous marteliez que *Guild Wars* n'était pas un MMORPG, et maintenant vous affirmez que *Guild Wars 2* en est un. Qu'est-ce que cela signifie pour le joueur ?

CRAIG STEPHEN : Le premier *Guild Wars* était entièrement instancié. La partie persistante du jeu était peu importante, puisque l'on n'y rencontrait personne. L'essence du jeu était de former un groupe pour aller dans les instances PvE ou dans les arènes PvP. Nous avons décidé de faire un monde persistant, où la prochaine colline peut cacher un autre groupe d'aventuriers. À partir de là, nous nous sommes demandé ce que cela signifiait vraiment. Est-ce que le joueur devra encore aller tuer 5 ogres qui traînent dans une plaine et qui ne font de mal à personne ? Nous misons donc beaucoup sur les événements publics qui fonctionnent par cycles et contribuent à modifier le monde. Si les ogres dont on parle attaquent la ville et que l'on ne les arrête pas, il n'y aura plus de marchands pour accueillir les joueurs. Il faudra donc que des groupes de joueurs reconstruisent la ville, et pour cela, il y aura des quêtes à réaliser. Le monde est donc en mouvement permanent.

Est-ce très différent des événements que l'on peut trouver dans Warhammer Online ou, plus récemment, dans Rift ? Oui, parce qu'il ne s'agira pas d'événements

qui se déroulent dans un endroit précis. C'est le monde entier qui est pris dans un filet d'événements liés entre eux. Il y aura, par exemple, des invasions à grande échelle qui se répercuteront au niveau local par des actions plus modestes, comme des ours qui saccagent un garde-manger.

Quelle est la politique envers les joueurs de GW1 ? Seront-ils encouragés à migrer vers le deuxième ?

Nous essayons d'avoir une approche un peu subtile. *Eye of the North* était une introduction à *Guild Wars 2* avec l'arrivée des Asura et des Norns. C'est aussi là que, pour la première fois, nous avons donné des indices de l'existence des dragons. Nous avons aussi introduit le Panthéon des Hauts Faits. On peut y afficher les titres, armes et armures obtenus. Et à partir de ce que vous avez accompli, vous pouvez obtenir des avantages pour un personnage débutant dans *Guild Wars 2*, comme des looks particuliers pour vos armes. Les joueurs peuvent même aller sur le site pour voir à quoi ressemblera leur personnage dans *Guild Wars 2*.

Qui sont ces dragons ? Que représentent-ils ? Sont-ils bons ou mauvais ?

Ils sont complexes, ils vont même au-delà de la complexité. Ce sont des forces de la nature, des tremblements de terre, des tempêtes, des typhons. Vous ne pouvez pas parler à un dragon, ni raisonner avec lui. Ils ont des armées de serviteurs, des champions avec qui on peut lutter. Chacun a sa personnalité. Il y a un dragon mort vivant, Zhai'tan, un dragon de feu, Primordus, un dragon de cristal, Kralkatorrik. Chacun d'entre eux façonne ses serviteurs à son image, ce qui fait une grande variété d'ennemis à combattre.



mouillés de James Cameron.

Cette profusion de modèles et d'animations rend le monde créé par ArenaNet extrêmement vivant.

Toujours pour ménager de l'espace aux joueurs qui choisiront les races non-humaines, la géopolitique de la Tyrie a été entièrement chamboulée pendant les deux cents ans qui nous séparent du premier *Guild Wars*. Les architectures et les costumes sont visuellement plus marqués. Pour symboliser le passage du temps, le joueur rencontrera les ruines des villes dans lesquelles il évoluait lors du premier volet. La citadelle noire des Charrs se dresse, par exemple, au milieu des ruines de la ville humaine de Rin, l'ancienne capitale du royaume d'Ascalon, devenu depuis un repaire de revenants. Tout cela donne lieu à un mélange des genres assez baroque. « Il y aura des changements très importants, prévient Daniel Dociu. Des déserts seront recouverts de végétation. Des endroits sauvages auront été colonisés par des races comme les Charrs, qui se sont beaucoup étendus, ou les Norns, qui ont dû quitter leurs anciennes terres. Des endroits ont été submergés, d'autres sont sortis des eaux. Les niveaux sous-marins sont une des parties importantes du jeu, avec la possibilité de se battre sous l'eau. » Histoire de donner un peu plus d'épaisseur au monde de *Guild Wars*, les joueurs pourront également évoluer au beau milieu de ruines issues >>>



1

URBANISME

ARCHITECTURE COMPOSITE

Des civilisations s'écroulent, et d'autres sont bâties sur leurs ruines. Beaucoup de lieux visités dans *Guild Wars 2* sont marqués par cette dualité passé/présent.

1 Les ruines des forteresses des Wetland Glade sont occupées par des colons Norns.

2 L'Arche des Lions a pris un coup de vieux, une ville de bric et de broc se construit sur ses restes.

3 La fantastique citadelle noire des Charrs se dresse sur les ruines de la ville humaine de Rin.

4 De nouvelles espèces intelligentes ont se sont implantées dans des coins reculés de Tyrie.



2



3



4

>>> de civilisations encore plus anciennes que les événements du premier jeu, et qui sont remontées à la surface. ArenaNet a en réalité ajouté à son univers des couches d'histoire venant du passé et du futur. « Le plus dur pour nous, complète Daniel Dociu, a été de réfréner notre envie de partir dans de nouvelles directions esthétiques. Il fallait que le joueur reconnaisse un monde qu'il avait déjà arpenté pendant de nombreuses années. Dans un même temps, il fallait aussi qu'il y ait une évolution et qu'elle paraisse logique. Trouver ce juste milieu nous a posé pas mal de problèmes. » Les factions de *Guild Wars* premier du nom trouvaient leur inspiration dans les civilisations tirées de l'Histoire (celle avec un grand H, essayez de suivre). *Eye of The North* a un peu changé la donne avec ses Asuras au look extraterrestre. Entre les deux opus, les Charrs ont développé une industrie et une architecture lourdement inspirées par le steampunk.

« SI CES ÉVÉNEMENTS SONT OUVERTS À TOUS, LES GROUPES SONT PLUS GÉNÉREUSEMENT RÉCOMPENSÉS. »

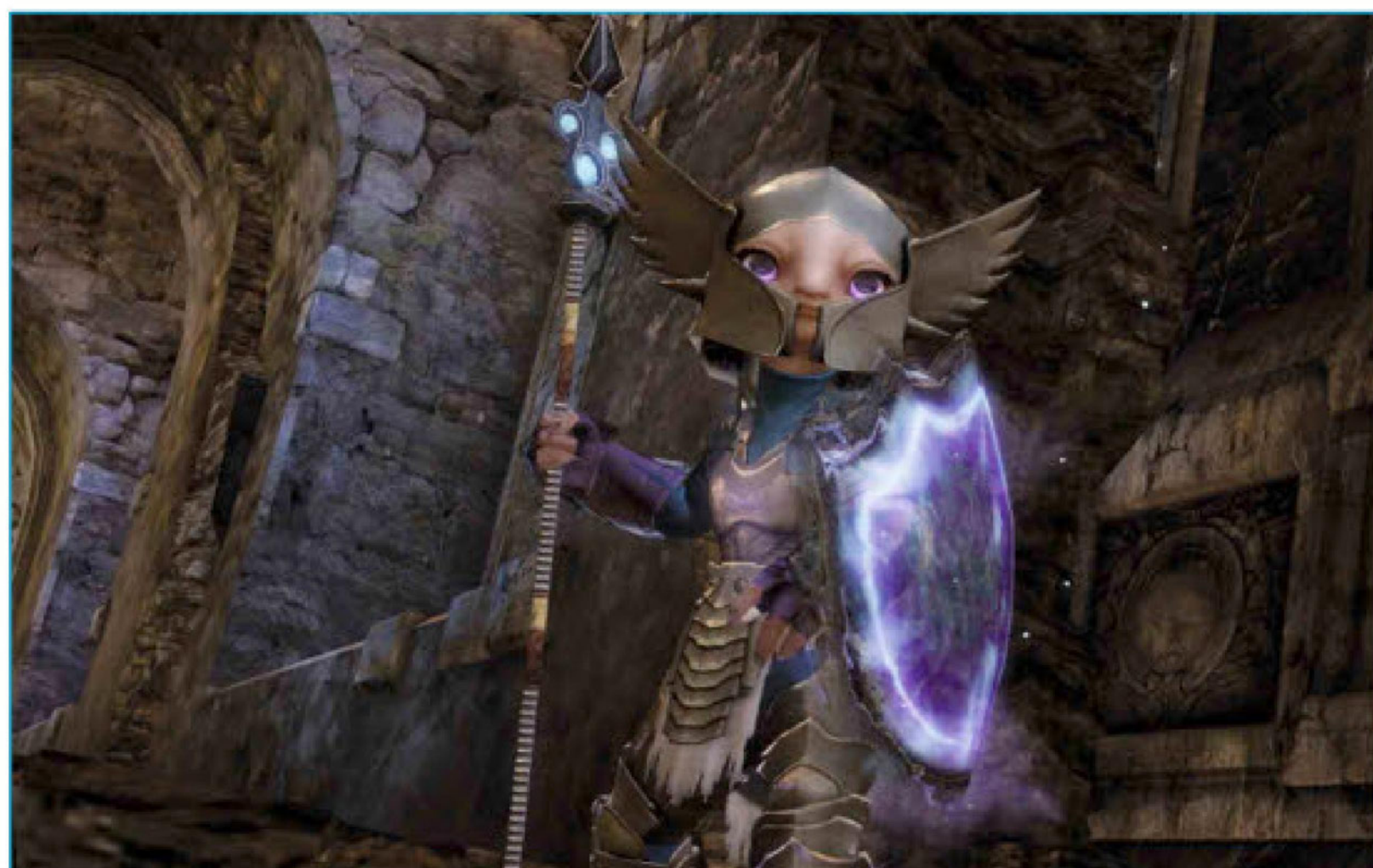
L'événement fondateur de *Guild Wars 2* est le réveil des dragons qui font peser une menace sur l'ensemble des peuples du monde. L'arrivée de ces antipathiques vers géants et volants va déclencher une cascade de conséquences dont le joueur sera témoin lors des événements publics. Il s'agit de quêtes en plein air à l'image des quêtes publiques de *Warhammer Online* ou des ouvertures de failles dans *Rift*, mais beaucoup plus souples dans leur déroulement. Supposons, par exemple, que des monstres attaquent une ville. Si les joueurs repoussent ces derniers dès le début à l'aide d'armes de siège, les conséquences ne seront pas les mêmes que s'ils les combattent pieds à pieds après avoir fracassé la porte et commencé à piller la cave de la taverne. L'événement public sera aussi différent en fonction du nombre de participants et de leur organisation. En effet, même si ces événements sont ouverts à tous, les groupes sont plus généreusement récompensés, tout simplement parce que la présence d'un groupe rend les ennemis plus forts, plus nombreux et le loot en sera d'autant

plus juteux. Si un grand groupe est présent, il aura peut-être un boss ou des équipements de sièges à affronter qui seraient absents face à une force plus modeste. D'autres mécanismes incitent encore à jouer en groupe. Si un ranger tire une flèche à travers le mur de flammes dressé par un élémentaliste, elle deviendra une flèche enflammée. En revanche, en ce qui concerne le contenu de haut niveau, les plus grosses instances nécessiteront la formation de grosses équipes.

Histoire de renforcer encore l'incitation à jouer en groupe, ArenaNet a même renoncé à mettre sur pied un système élaboré de compagnons à engager pour pallier l'absence de joueurs autour des plus misanthropes.

Il sera toujours possible de prendre quelques soldats de fortune avec soi, mais plus d'avoir de véritables joueurs virtuels à ses côtés avec équipement et niveaux à prendre. On commence à voir le bout du tunnel d'un développement particulièrement long, et ça s'annonce sous les meilleurs auspices. La formule exigeante du premier *Guild Wars* a donc été reconduite, mais sans l'instanciation outrancière qui rendait l'immersion quasi impossible. La Tyrie respire désormais, elle bouge et se modifie en permanence et, pour ce que l'on en a vu, cela fonctionne parfaitement. Il ne reste plus qu'à attendre « when it's done » pour voir si ça suffira à nous tenir en haleine jusqu'au niveau 100.

SAVONFOU



Même les frères Asuras ont accès aux classes bourrines.



Les machines de guerre constitueront la solution de facilité pour se débarrasser des hordes de monstres.



POUR OU CONTRE 28

Les enchères en argent réel de *Diablo III* : business opportunity ou fumisterie ?

OPINION

PAR YAVIN

Vive... vous !

Personne ne lira jamais cet édit. Je le sais, c'est écrit partout dans les classements des meilleures ventes de jeu. Sur PC, vous êtes tous en train de jouer à *Skyrim*, un jeu qui se serait vendu à pas moins de 3,5 millions d'exemplaires en à peine 48 heures. Prévoyant, Bethesda en a d'ailleurs envoyé 7 millions aux boutiques et on se doute que cela ne suffira probablement pas à alimenter la demande. Ce qui est incroyable là-dedans, c'est que le titre est sorti pratiquement en même temps que le rouleau compresseur *Call of Duty : Modern Warfare 3*. Vous allez me dire (enfin non, vous n'allez rien me dire, vous êtes en train de jouer à *Skyrim*) que les deux titres ne jouent pas dans la même catégorie, et c'est très vrai, mais, tout de même, la prouesse reste à saluer. D'autant plus que le titre de Bethesda rappelle à toute l'industrie qu'il n'est pas nécessaire de sortir un énième jeu de tirs aux pigeons pour séduire un large public. Parfois, il vaut même mieux prendre ses distances et partir en quête d'autres types de joueurs. Non seulement ça peut payer (la preuve) mais en plus, on évite ainsi de sortir des sous-produits, si vous voyez ce que je veux dire.

COLLEZ ICI
VOTRE
ILLUSTRATION

(GRUTH EST
PARTI JOUER
À SKYRIM)



Grand Theft Auto V ■ Blockbuster en approche

IL ÉTAIT UNE (5^e) FOIS EN AMÉRIQUE

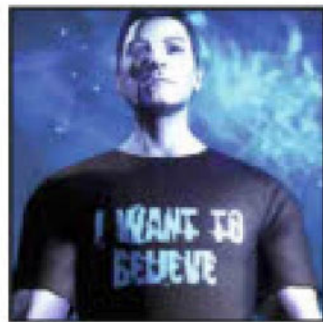
Pas vraiment habitués à sortir des plans médias convenus, les petits gars de Rockstar Games ont récemment surpris tout le monde en confirmant le développement du très attendu *GTA V* via leur compte Twitter, une semaine avant la diffusion de la première bande-annonce du jeu. Là où ça devient comique, c'est que la vidéo indique en même temps beaucoup de choses mais aussi à peu près rien. Vous ne pigez pas ? Je vous explique. D'abord, ce que l'on sait, c'est que le cadre de l'aventure se situera en Californie et plus précisément dans la ville de Los Santos, soit le Los Angeles vu au travers du prisme Rockstar. Ceux qui ont retourné *GTA : San Andreas* dans tous les sens connaissent déjà l'endroit, même s'il était complété par d'autres lieux. Pour être tout à fait franc, au sens strict, le développeur n'a rien dévoilé d'autre de concret. Sauf qu'en lisant entre les lignes, en écoutant la voix off du

trailer, en faisant preuve d'un minimum d'imagination et de réalisme, on peut trouver quelques indices. À première vue, le héros serait un criminel repent, père de famille, que l'on imagine bien (selon la tradition *GTA*) tenter de remonter la pente pour la redescendre aussi sec, façon mec

qui tente de se farcir une montagne gelée de haut en bas chaussé de patins à glace. Au vu du ton (grave) employé, on devine également une orientation scénaristique plus proche de celle d'un *GTA IV* que d'un *San Andreas* délirant.

« À première vue, le héros serait un criminel repent. »

Certains seront déçus, d'autres trouveront (et c'est mon cas, si vous voulez tout savoir) que cela sied bien mieux à une série qui manquait cruellement de maturité dans ses premiers épisodes. Maintenant, tout cela reste à confirmer et l'on espère vivement ne pas subir de décalage entre les sorties consoles et PC. Avec un peu de chance, on pourra alors tous y jouer en même temps, quelque part en 2012.



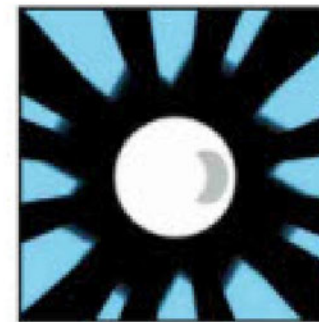
REPORTAGE 36

Après lecture de l'interview de Kracoukas, *The Secret World* n'aura plus rien de «Secret» pour vous.



CHRONIQUE 40

19/20, 99%, A+, 3 étoiles, rouge victoire... A-t-on vraiment besoin des notes ?



JEUX INDÉ 42

Infiltration, plateforme, shoot ou même broderie, on trouve vraiment de tout, dans l'indé !

Risen 2 : Dark Waters ■ L'archipel du grand large

20 000 lieux sur la mer

Quand vous aurez torché *Skyrim* en long, en large, et en travers, vous serez en manque, c'est inévitable. Et pour vous sortir la tête du flamboyant RPG de Bethesda, les petits gars de Piranha Bytes sortiront leur *Risen 2* en 2012. Un deuxième opus qui fait envie. Dans une ambiance tropicale, vous vous promènerez d'île en île grâce à un petit bateau (mon idée d'hélicoptère n'ayant curieusement pas été retenue), un peu comme dans un des derniers *Zelda*. La comparaison ne fait pas forcément envie, mais le parallèle s'arrête heureusement là. Et si tous

les endroits ne seront pas accessibles dès le départ, l'histoire utilisera tout le potentiel de l'archipel pour dérouler le fil de l'aventure. En dehors de ça, il faut bien avouer que peu d'informations filtrent au sujet du titre, bien que l'on soit très enthousiastes à l'idée de gambader dans une végétation luxuriante, loin du cliché de la forêt dépressive de la plupart des RPG allemands. Néanmoins, sachez que l'accès aux gâteaux ne sera pas permis dès le départ, et ça c'est triste parce que c'est bon les gâteaux. Hein ? Ah, des bateaux ! Pas des gâteaux... Oups, oui, c'est plus logique.



iGP Manager ■ On aimerait y croire

Rien n'est jamais gratuit

Après un médiocre *Racing Team Manager*, on se demandait si quelqu'un allait enfin être capable de pondre une vraie simulation de gestion d'écurie de sport automobile. Sauf qu'on ne s'attendait pas à une espèce de MMO en F2P. La nécessité de payer pour accéder à l'intégralité du contenu ne nous enchante guère. Et le titre ne semble disposer d'aucune licence officielle, pourtant vitale pour l'immersion dans le fabuleux monde des sports mécaniques. Moui, bon, en fait, soyons réalistes, ça a l'air complètement nul.



BRÈVES

En saignant

Croyez-le ou non, le premier microprofesseur a 40 ans ! Pour une raison totalement obscure, ses parents l'avaient appelé Intel 4004 comme si tout était normal. Il n'en reste pas moins que ses élèves ont quand même bien dû se marrer dès qu'il entrait dans sa classe, juché sur des échasses pour qu'on le remarque. Et sinon ma mère s'est probablement suicidée à la lecture de cette brève.



En toute logique

Qu'est-ce que je tiens dans mes mains ? Oui, un clavier (je rédige en courant dans les bois, figurez-vous) mais aussi la liste des nominés aux Video Game Awards 2012, et ce qui est drôle, c'est que je n'ai pas de place pour vous les détailler. De toute façon, la cérémonie aura eu lieu quand vous lirez ces lignes et les grands gagnants seront tous des suites. Voilà, voilà.



Grande distribution

Souvenez-vous, c'était en 1837, tout le monde jurait que Linux était le système

d'exploitation du futur. D'ailleurs, certains continuent et ils ont raison, vu que Desura (plateforme de téléchargement façon Steam) a porté son client pour le système. Vous trouverez ça sur www.desura.com et ensuite, vous pourrez... jouer. Sous Linux. Incroyable.

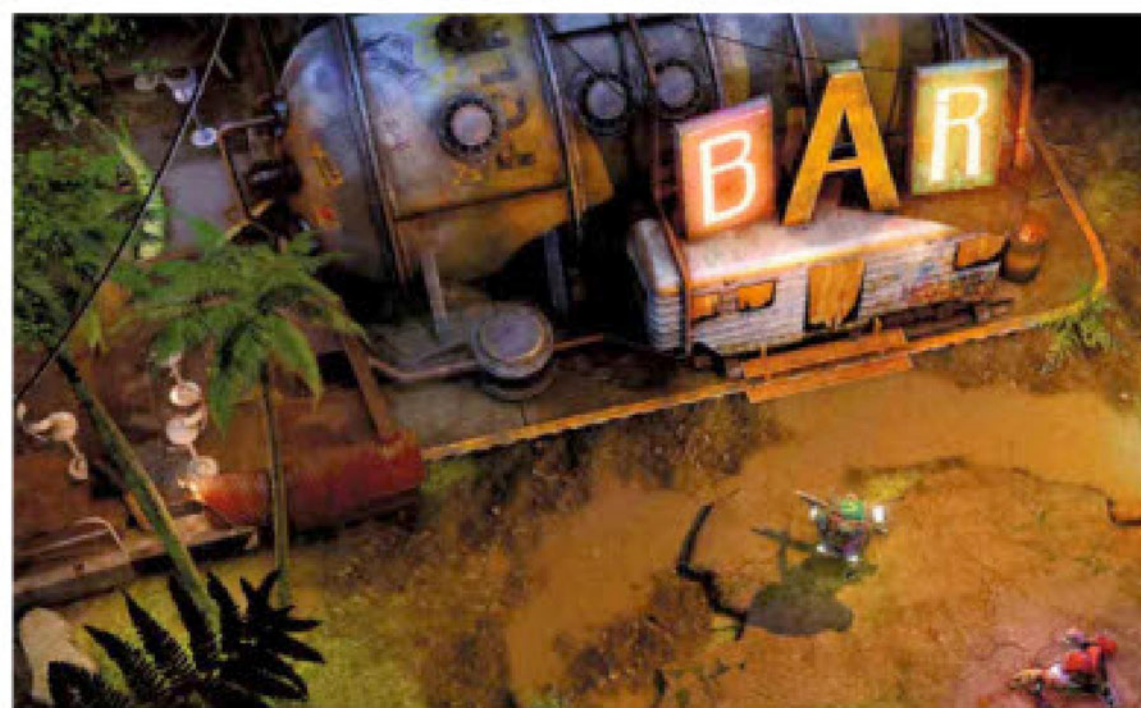


Krater ■ Un héritage compliqué

Et hop, dans le trou !

Et voilà ! Vous avez retourné *Skyrim* dans tous les sens possibles et imaginables et vous n'avez plus rien à faire, à part vous rouler en boule dans un coin et pleurer toutes les larmes de votre corps. Heureusement pour vous, les développeurs suédois de Fatshark (*Lead and Gold*, *Hamilton's Great Adventure...*) vous préparent un nouveau jeu de rôle.

À la différence qu'ici, vous plongerez dans un univers postapocalyptique assez proche d'un *Fallout* et dans une vue du dessus fleurant bon les heures les plus glorieuses du jeu vidéo sur PC. L'aventure prendra place en Suède, dans un cratère gigantesque (d'où le titre) où vous pourrez diriger plusieurs



Tiens, et si on allait picoler un bon petit litron d'huile de moteur ?

personnages, évidemment divisés en plusieurs classes. Chacun d'entre eux disposera de compétences particulières, même si peu de détails filtrent sur cet aspect du titre.

Krater s'annonce fort joli, très coloré, et pourrait bien créer la surprise lors de sa sortie

prévue pour... quelque part en 2012, le développeur n'ayant pas précisé à quelle période exactement. Remarquez, si c'est en été et que la période estivale ressemble à l'automne comme ce fut le cas en 2011, ce ne sera pas bien gênant.

MARCHANDISAGE

App Cube

Vous avez deux passions dans la vie, votre smartphone et le fameux Rubik's Cube ? Bien, vous avez oublié de mentionner *Joystick*, mais passons. Avec l'App Cube, vous pourrez non seulement retrouver les joies de votre casse-tête (bonbon ?) favori, mais en plus jouer avec des icônes similaires à ceux de vos applications favorites au lieu des simples couleurs traditionnelles. Nul doute qu'avec un tel engin, vous impressionnerez une foule... Non, OK, vous n'impressionnerez personne, mais comme dirait l'autre, l'important, c'est de participer.

<http://tiny.cc/n2t40>



Gratuitous Tank Battles ■ Défense d'entrer

Chacun cherche son char

Après un plutôt réussi *Gratuitous Space Battles*, sorti en 2009, les petits indés de Positech reviennent avec un nouveau concept toujours pas gratuit (comme le nom ne l'indique pas) et cette fois basé sur des combats de tanks (comme le nom l'indique). Il s'agit d'un mix entre la stratégie en temps réel et le Tower Defense, à l'instar de l'excellent *Anomaly: Warzone Earth*, en plus poussé du côté des possibilités. Le jeu ne fait pas vraiment envie avec son look un peu dépassé, mais l'ambiance semble être au rendez-vous et le gameplay pourrait créer la surprise. Sortie prévue pour le premier trimestre 2012.



UP & DOWN

Les temps changent

Chaque mois, on défonce un peu Ubisoft et sa douteuse politique de protections anti-piratage obligeant à disposer d'une connexion permanente à Internet pour profiter de leurs (souvent très bons) titres. Pour *Assassin's Creed : Revelations*, il n'en sera rien, l'éditeur ayant décidé de ne pas affubler son jeu du contraignant DRM. Forcément, on ne peut que saluer la décision et espérer ne plus jamais retrouver cette « solution » à l'avenir. Quant à vous, n'oubliez pas d'être honnête, ça peut aider.



Ça leur apprendra



Pas de bol pour Take Two Interactive qui signale des pertes conséquentes (environ 50 millions de dollars), ce qui ne serait probablement pas arrivé si l'éditeur avait sorti *Red Dead Redemption* sur PC (vous le sentez, là, mon agacement ?) De manière un peu surprenante, l'entreprise annonce, dans la foulée, le report d'XCOM à la prochaine année fiscale qui prend fin en avril 2013. Quoiqu'il en soit, il y a toujours moyen de se renflouer en sortant *Red Dead Redemption* sur PC, ou en sortant *Red Dead*... Oui bon ben quoi, je suis lourd, mais j'ai envie d'y jouer sur autre chose qu'une machine datant du paléolithique.

On l'avait pas vu venir

Tout penaud, Gabe Newell nous a envoyé un e-mail pour nous signaler que des farceurs ont piraté les forums de Steam en chourrant plein d'infos sur les comptes des utilisateurs et peut-être leurs coordonnées bancaires. Le bonhomme conseille à tout le monde de changer de mot de passe et de surveiller l'activité de son compte bancaire au cas où. Au cas où quoi ? Ben si votre compte en banque ressemble à la Grèce ou à la France de janvier 2012, vous saurez pourquoi.

msi[™]

Simplifiez votre PC

 Windows 7

WHO WILL YOU BECOME?



GT780DX

Edition Limitée avec casque 5hv2, souris Xai et tapis de souris Steelseries.

 **steelseries**
professional gaming gear

Sound by
DYNAUDIO

THX
TruStudio PRO

MSI GT780DX équipé de la technologie processeur Intel® Core™ i7. MSI GT780DX est préinstallé avec Windows® 7 Edition Familiale Premium. MSI recommande la mise à jour vers Windows® 7 Professionnel Authentique.

fr.msi.com

* Qui veux-tu devenir ?

BABE DU MOIS**TALI**

Encore une bombasse issue de *Mass Effect 3*? Eh bien, oui, encore, tellement on a hâte de mettre la main sur le titre. Surtout Yavin qui bave dès qu'il parle à Tali. Faut dire qu'elle a tout pour lui plaire, avec son casque et son visage mystérieux. À la seule différence que Tali est peut-être séduisante, alors que notre pigiste casqué... Enfin, passons. Dans ce troisième volet, BioWare pourrait bien nous révéler à quoi la belle (ou non) ressemble exactement. Et vous savez ce qui serait drôle? C'est qu'en fait, derrière son casque et ses formes affolantes, se trouve Yavin.



Kart Sim ■ Moment de vérité

LE DESSOUS DES KARTS

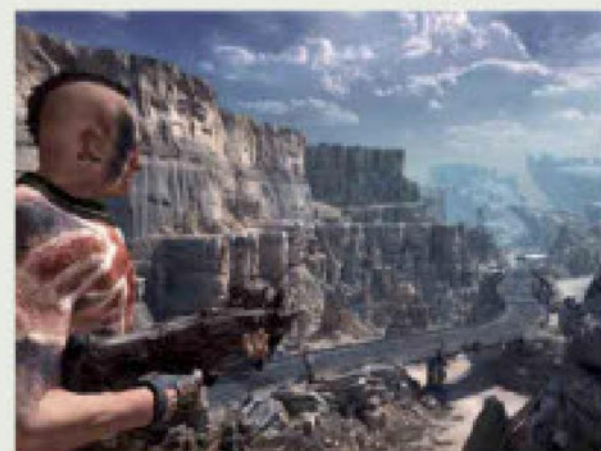
Après quatre longues années de développement, l'heure de la bêta publique a sonné pour *Kart Sim*. La phase de test devrait débuter au moment où vous lirez ces lignes, même si le mystère reste encore entier sur le processus de sélection des chanceux qui pourront y participer. Rappelons que le titre tourne sous le formidable moteur Unity et s'annonce comme l'une des meilleures simulations du genre. Évidemment, nous vous tiendrons au courant, bien qu'un petit tour régulier sur le site officiel (www.kartsim.com) soit fortement recommandé pour ne pas louper sa chance.



BRÈVES

Han ! le gros nul !

En charge du marketing chez Bethesda, Pete Hines l'affirme : le développement sur PC est un calvaire en raison du trop grand nombre de configurations à supporter. Avec tous les problèmes connus par *Rage*, on comprend la réaction, mais, d'un autre côté, d'autres y arrivent très bien, monsieur pipeau.



Limbeau

Le très sympathique *Limbo* (noté 18/20, *Joystick* n° 246) vient de passer le cap du million d'exemplaires vendus. Ce beau chiffre a été atteint grâce aux ventes effectuées sur PC, Xbox Live Arcade et Playstation Network. Du coup, les auteurs annoncent une sortie sur Mac afin d'arrêter très vite cette spirale infernale.



L'autre monde

Au Royaume-Uni, là où rien n'est tout à fait pareil qu'ailleurs, le terrifiant *Angry Birds* et ses 500 millions de téléchargements va sortir... sur support physique. Vu que l'on peut y jouer gratos à partir de Google Chrome, je ne suis pas sûr de piger, mais bon, on parle quand même du pays où les gens se lavent dans des bassines de thé...



La fibre by Numericable Internet



Offre

Power

29€90
/mois
pendant 3 mois

Puis 42,90€/mois⁽¹⁾. Engagement 1 an.

- + **NET** Internet jusqu'à 100 MEGA⁽²⁾ et un Ping ultra-performant !
- + **TV** TV HD / 3D⁽³⁾
150 chaînes et services dont
- + **VOD** 15000 programmes en VOD et 23 chaînes de rattrapage dont
- + **TEL** Appels illimités vers les fixes et mobiles en France + 100 destinations⁽⁴⁾
- + **MOB** Forfait Mobile Illimité offert pendant 2 mois⁽⁵⁾

Rendez-vous
en Boutique

numericable.fr

1055

(prix d'un appel local depuis un poste fixe)

numericable^{THD}

OFFRES SOUMISES À CONDITIONS, RÉSERVÉES AUX NOUVEAUX CLIENTS PARTICULIERS SELON ZONE GÉOGRAPHIQUE, ÉLIGIBILITÉ TECHNIQUE ET MATÉRIEL. ENGAGEMENT 1 AN. FRAIS D'OUVERTURE DE SERVICE DE 50€. FRAIS DE RÉILIATION DE 50€. TARIFS TTC AU 01/10/11. Règlement hors prélèvement automatique: dépôt de garantie de 150€. Conditions des offres sur numericable.fr

[1] PROMOTION POUR TOUTE NOUVELLE SOUSCRIPTION jusqu'au 31/12/11: la NC BOX POWER est à 29,90€/mois pendant le mois en cours + 2 mois, au-delà 42,90€/mois (location du décodeur à 5€/mois incluse dans le tarif pack). [2] Jusqu'à 30 ou jusqu'à 100 MEGA IP: débit théorique maximum en réception variable selon éligibilité technique, matériel et zones. Carte sur éligibilité, numericable.fr. Le piratage nuit à la création artistique. [3] Chaînes HD et programmes diffusés en 3D accessibles selon zone, éligibilité: nécessitent un matériel (poste TV, connectiques et lunettes 3D) et un décodeur compatibles. [4] Téléphone Fixe: Appels voix depuis la ligne fixe Numericable vers les fixes et les mobiles d'opérateurs nationaux en France métropolitaine. Hors n° spéciaux. Dans la limite de 99 correspondants différents/mois et d'une utilisation normale d'un client grand public telle que définie au contrat, au-delà facturation au tarif en vigueur. 2h max/appel. [5] Forfait Mobile illimité offert pendant 2 mois (mois en cours + 1 mois) puis 24,90€/mois. Appels illimités depuis la France vers les fixes et mobiles d'opérateurs nationaux en France métropolitaine (hors n° spéciaux, et Via satellite), dans la limite de 99 correspondants différents/mois et d'une utilisation normale d'un client grand public telle que définie au contrat, avec facturation au tarif en vigueur au-delà. 2h max/appel. Débit 3G+ réduit jusqu'à prochaine date facturation au-delà de 500Mo/mois. Voix sur IP, Peer to Peer et news groups interdits. Réengagement de 12 mois sur le pack fixe lors de la souscription au tarif remis. En cas de résiliation du pack fixe souscrit conjointement, le forfait mobile sera facturé 49€90/mois.

NUMERICABLE, SAS au capital de 1.367.522,44€ - RCS Meaux 379 229 529. Siège social: 10, rue Albert Einstein 77420 Champs-sur-Marne. AP TRI0 1111



Le graphiste de ce jeu fume de drôles de trucs.

Botanicula ■ L'aventure, c'est l'aventure

L'arbre qui cache la forêt

Si vous pensiez que nous allions vous lâcher la grappe avec le jeu indépendant, c'est que vous vous étiez enfoncé une poutre d'église dans l'œil jusqu'au genou.

D'autant plus qu'ici, on va parler de la nouvelle production d'Amanita Design, les auteurs de l'excellent *Machinarium* (7/10, Joystick n° 223) sorti en 2009 sur PC et récemment sur iPad. L'histoire met en scène une joyeuse bande de minuscules copains vivant dans les arbres et bien décidés à sauver leur foyer (un arbre) de tous les méchants parasites qui l'infestent et qui se préparent à l'envoyer au cimetière (des arbres). Conceptuellement,

Botanicula se présente sous la forme d'un point & click classique, à la différence qu'ici, on nous vante le côté exploration de l'aventure. Il faudra donc voyager, avancer de tableau en tableau et jouer

« *Botanicula* se présentera sous la forme d'un classique point & click. »

avec les éléments du décor pour s'en sortir. Ainsi, se planquer au fond d'un buisson pourra s'avérer très utile si une bestiole vient vous en sortir, car elle vous balancera alors sur un chemin auquel vous n'auriez pas pu accéder autrement. Le jeu sortira début 2012 sur nos machines. Youpi.

SHOPPING

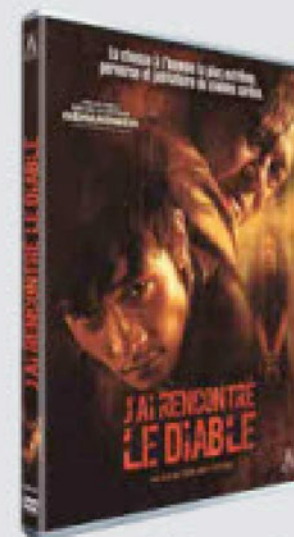
The Brick Mouse

Vous n'aimez pas vos mains ? Plutôt que d'aller claquer un tas de pognon chez un psy pour comprendre l'origine de ce bien curieux traumatisme, pourquoi ne pas en finir grâce à cette magnifique souris en forme de brique de construction en plastique ? Avec un tel outil, quelques heures à peine suffiront pour vous débarrasser de ce membre embarrassant. Marche aussi avec les pieds, le nez, le front, ou les oreilles si vous êtes souple. Ou d'autres choses, si vous êtes encore plus souple.

<http://tiny.cc/6pyfc>



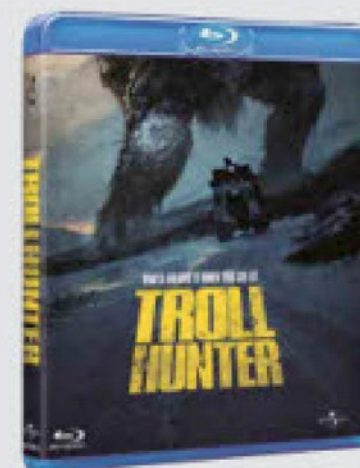
LES DVD DU MOIS



Sympathy for the devil

Sorti de l'ombre depuis une petite décennie, le cinéma sud-coréen n'en finit plus de nous surprendre. Après *Deux sœurs*, *A bittersweet life* et *Le bon, la brute et le cinglé*, le réalisateur Kim Jee-woon s'attaque au thriller sanglant avec *J'ai rencontré le diable*. On assiste ici à la vengeance exercée par Soo-hyun sur le meurtrier de sa fiancée... Une vengeance si atroce que l'on se demande rapidement lequel des deux protagonistes est le plus dérangé. Attention, une certaine tolérance au gore et au malsain reste indispensable pour apprécier cet excellent film !

J'AI RENCONTRÉ LE DIABLE
(Ed. ARP SÉLECTION)



Exercice de modération

Comme son nom l'indiquera aux plus futés, André Øvredal nous vient de Norvège. Un très beau pays où il a tourné *The Troll Hunter*, sorte de croisement entre *Le Projet Blair Witch*, *Cloverfield*, et le folklore scandinave. On y suit un groupe d'étudiants partis enquêter sur les trolls, accompagnés d'un braconnier surnommé, comme de juste, le chasseur de trolls. Rien de révolutionnaire au programme, mais un contexte assez original pour mériter votre attention.

THE TROLL HUNTER
(Ed. UNIVERSAL PICTURES INTERNATIONAL FRANCE)

BE LEGEND

ACT FASTER / CONQUER MORE

RETRO-ECLAIRAGE BLEU
GLACE AVEC 6 NIVEAUX
D'INTENSITE

ROCCAT™ TALK® : ASSOCIEZ
VOS PERIPHERIQUES
POUR DES AVANTAGES
INCOMPARABLES

TOUCHE MACRO LIVE! POUR
UN ENREGISTREMENT
RAPIDE DES MACROS
DIRECTEMENT EN JEU

3 TOUCHES MACROS
POUR LE POUCE -
L'ESPRIT ROCCAT™

EASY-SHIFT[+]™:
36 MACROS - 20 DANS LA ZONE
FACILEMENT ACCESSIBLE ZQSD

[MMO]
APPROVED

FEATURING
ROCCAT™
TALK®

EASY-SHIFT[+]™

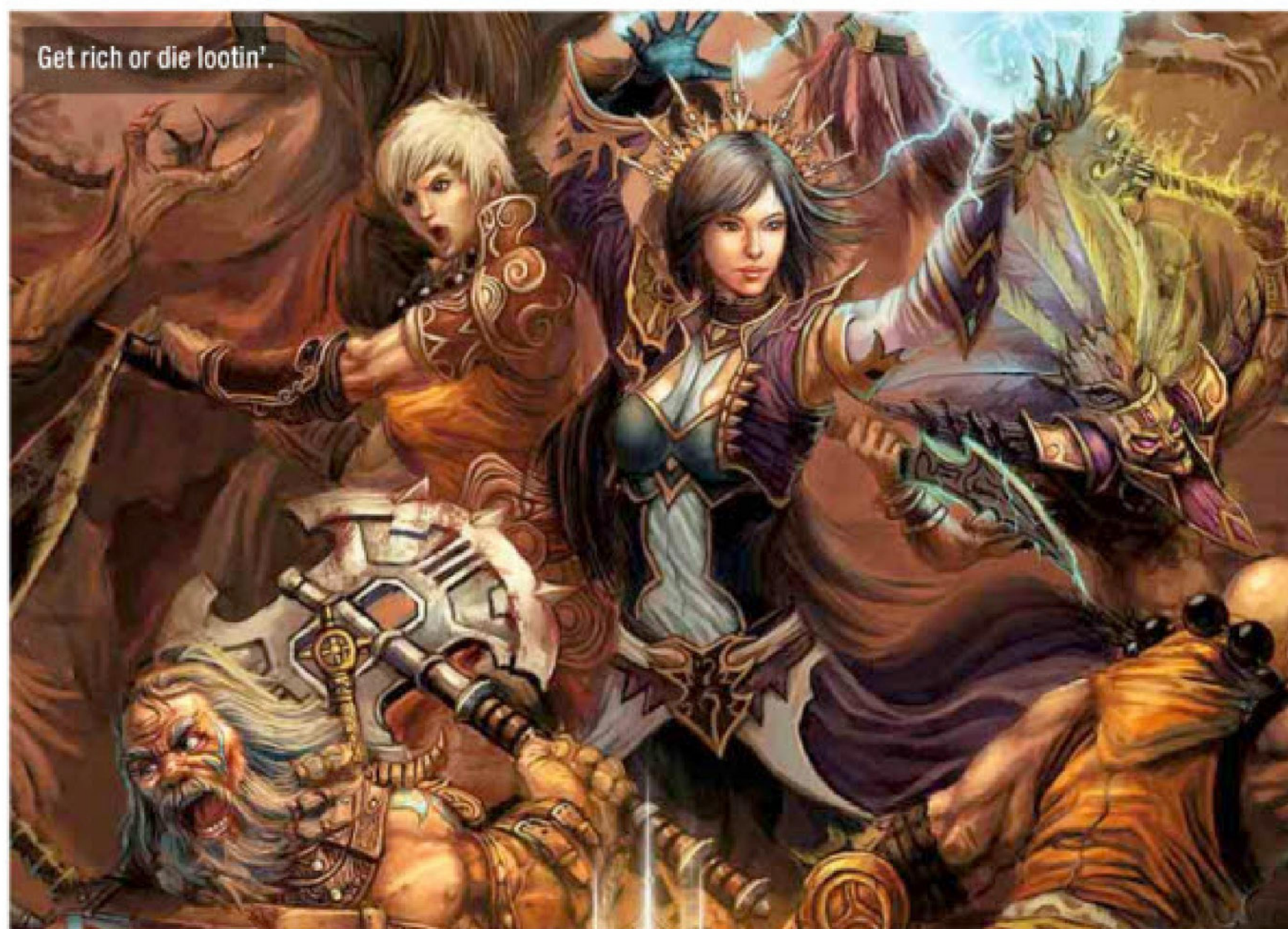
SET THE RULES

- ENREGISTREZ ET EDITEZ A VOLONTE 36 TOUCHES MACROS AVEC LE GESTIONNAIRE DE MACROS PRIME
- JOUEZ A VOTRE MANIERE AVEC RAPIDITE ET FACILITE GRACE AU CHANGEMENT DE PROFIL ULTRA-RAPIDE ET LES 5 VOYANTS LEDS
- CONTROLEZ VOS MEDIAS AVEC 8 TOUCHES CONFIGURABLES POUR UN ACCES RAPIDE A PLUS DE 25 FONCTIONS
- SONNEZ LE GLAS DES DOULEURS AUX POIGNETS AVEC LE REPOSE-POIGNETS XL INTEGRE
- METTEZ FIN AUX DESORDRES DES CABLES GRACE AU PASSE-CABLES INTEGRE
- PROFITEZ D'UNE STABILITE A TOUTE EPREUVE AVEC 5 SUPPORTS ANTI-DERAPANTS ET 2 PIEDS « LOCK-FAST »



ILLUMINATED
GAMING KEYBOARD

DISPONIBLES
WWW.ROCCAT.ORG/ISKU



POUR OU CONTRE

Les enchères en argent réel dans Diablo III

Alors que le modèle économique du MMO payant traditionnel semble en passe de devenir obsolète, Blizzard tente une nouvelle approche avec les enchères payantes de *Diablo III*. Opportunité ou arnaque ?

POUR

Pour, par fatalité. Le commerce parallèle en argent réel a toujours existé sur *Diablo II* et 11 ans après, il génère encore à chaque début de saison des dizaines de milliers d'euros. Donc autant que ce soit encadré par Blizzard, afin d'éviter les abus (hacks de comptes, arnaques) et de permettre aux fans de partager le sort des milliers de chinois qui se font quelques yens. Évidemment, on peut penser que c'est un système discriminatoire où les joueurs les plus riches pourront blinder leur perso d'objets ultra-rares pendant que les pauvres essayeront d'atteindre le Hell avec un bout de bois. Cependant, en pratique, cela ne touchera que ceux qui ont peu de temps à consacrer au jeu. Les fans de la série continueront à tout drop eux-mêmes et à échanger avec les autres, ne sacrifiant pour rien au monde le plaisir d'utiliser un parchemin pour identifier un objet unique. Il suffit de faire un tour sur les forums des fans pour voir que cette tendance se confirme.

MEPH

CONTRE

L'argent réel dans *Diablo III* apparaît plus comme une tare ou un handicap. Les transactions doivent absolument être taxées au passage... Alors certes, le jeu ne nécessite pas d'abonnement pour jouer en ligne et il s'agit de le rentabiliser. Blizzard a peur de perdre quelques maillons de la puissante chaîne WoW et veut rentabiliser cette baisse d'abonnements. Blizzard promet de ne pas s'en mettre plein les fouilles, mais qu'en sera-t-il une fois le système mis en place, et qui pourra être sûr qu'aucune dérive ne s'immisce ? À quoi bon décrier le gold farming sur WoW, si c'est pour inventer ni plus ni moins qu'un ersatz de ce principe sur *Diablo III* ? C'est toujours la course au loot pour revendre au plus offrant, mais cette fois-ci, totalement gérée par Blizzard. De plus, le joueur le plus aisé n'aura aucun effort à fournir dans les donjons, sauf sortir le porte-monnaie. Tu ne veux pas perdre de temps à jouer, c'est pas grave, sors le blé !

LEEPSHA

LES BD DU MOIS

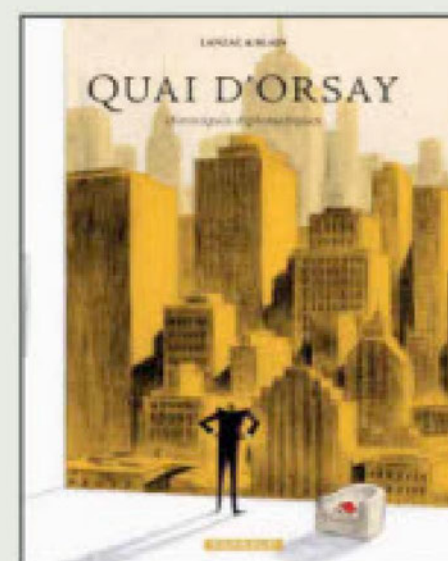
Art of Thrones



Il est devenu absolument impossible de passer à côté du *Trône de Fer*, alors autant y aller à fond et tenter de suivre toute l'actualité tournant autour de la série de George R. R. Martin. En attendant la saison 2 de la très bonne adaptation par HBO, ce recueil d'illustrations devrait sustenter le fan en compilant des travaux d'artistes renommés ayant servi aussi bien pour les couvertures des romans que pour des jeux de rôle ou des cartes sur la saga.

LE TRÔNE DE FER – ART ET ILLUSTRATIONS
(Ed. SOLEIL)

Deuxième mandat



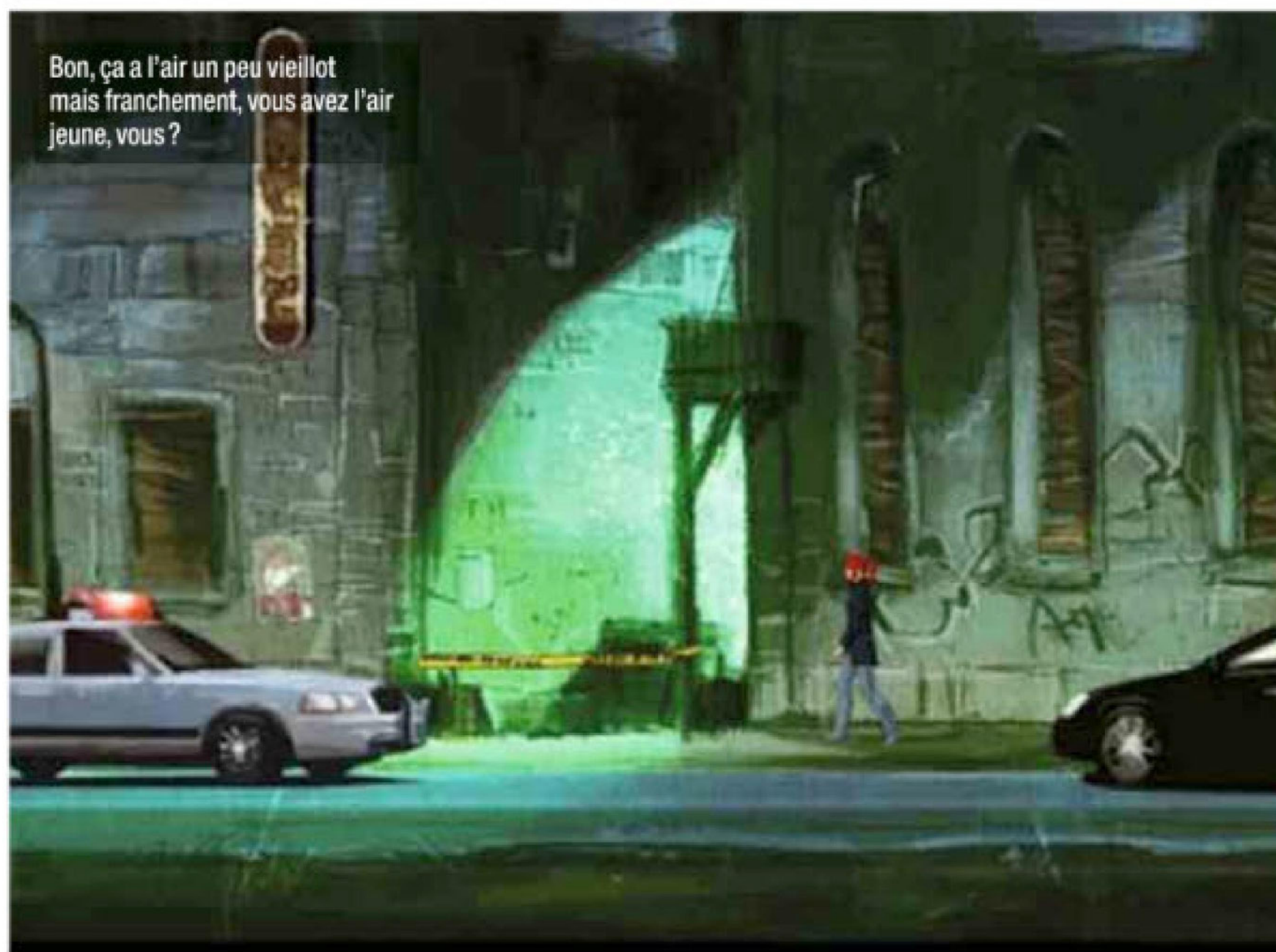
À l'heure où les relations internationales voient leurs enjeux multipliés par la crise économique générale, il devient plus que jamais nécessaire de remettre les choses en perspective, en plongeant dans le quotidien du ministère des Affaires étrangères... Non, en réalité, on s'en fout pas mal, de tout ça. *Quai d'Orsay* est juste une sacrée bonne BD, dont on accueille la sortie du deuxième tome avec une joie que l'on dissimulera partiellement, par décence. Rapport au plan d'austérité, tout ça.

QUAI D'ORSAY, T2
(Ed. DARGAUD)



Focal XS Book Music System : à vous de choisir son terrain de jeux !

Un gros son dans une toute petite enceinte, c'est Focal XS Book, la nouvelle enceinte active de Focal. Une vraie enceinte suffisamment compacte pour vous faire redécouvrir les contenus audio multimédia autour d'un ordinateur, suffisamment puissante pour se connecter à un écran plat et lui apporter une autre dimension sonore, suffisamment simple pour remplacer la mini chaîne démodée et trop complexe au milieu du salon. Branchez, ajustez le volume et dégustez un son propre et puissant, comme vous ne l'aviez peut-être jamais entendu auparavant. Plus d'infos sur www.focal.com



Cognition ■ Avec ou sans Jane ?

Tout dans la tête

Jane Jensen, qui est cette femme ? Que nous veut-elle ? Quel est son secret pour qu'à la simple évocation de son nom, 99 % des habitants de cette planète pensent : « jamais entendu parler » ? Un bien mystérieux personnage diront certains mais, nous, *Occupy Joystick*, nous sommes les 1 %. Ceux qui savent que Jane Jensen a créé l'exceptionnelle série de jeux d'aventure *Gabriel Knight* dans les années 1990. Et la miss, après avoir sorti un sympathique *Gray Matter*, nous revient avec ce déjà très attendu *Cognition*. Pas la peine de se voiler la face. Il s'agira une fois de plus d'un jeu d'aventure au look plutôt old school. L'histoire mettra en scène une femme, agent du FBI, douée

de la faculté de voir des événements passés rien qu'en touchant des objets. Elle mettra donc son talent à profit pour traquer un tueur en série, et cherchera en parallèle à résoudre le mystère

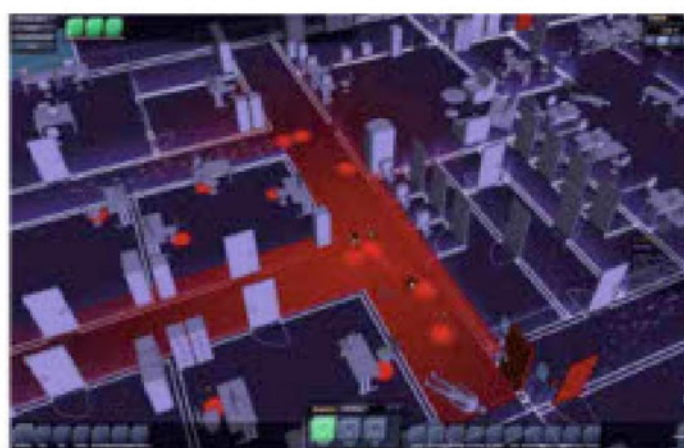
« Jane Jensen a créé l'exceptionnelle série de jeux d'aventure *Gabriel Knight*. »

entourant le meurtre de son frère (le sien, celui du tueur, elle s'en fout complètement). Financé par la communauté, le jeu devrait prendre la forme de quatre épisodes, sans que la date de sortie du premier d'entre eux ne soit encore connue.

Subversion ■ Le choc

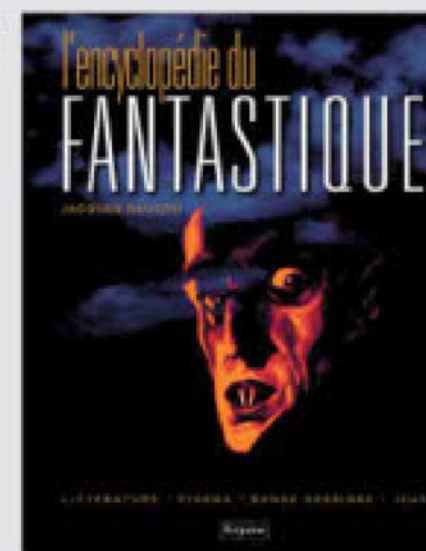
Au revoir ou à jamais ?

Après cinq longues années de développement, on aurait pu s'attendre à la sortie imminente de *Subversion*, le jeu d'action/infiltration d'Introversion Software (*Darwinia*, *Defcon*). Il n'en sera rien, le projet ayant été suspendu par ses créateurs pour une durée indéterminée. D'après notre minutieuse enquête, le titre se rapprocherait plus du ratage qu'autre chose, et nécessiterait d'être revu de fond en comble afin d'en faire un vrai bon jeu vidéo. Autant dire que cet abandon temporaire ressemble plus à un abandon du projet tout court, même si tout cela reste à confirmer. En attendant, la décision reste à saluer, tant elle est inhabituelle et surtout très courageuse.



LIVRES

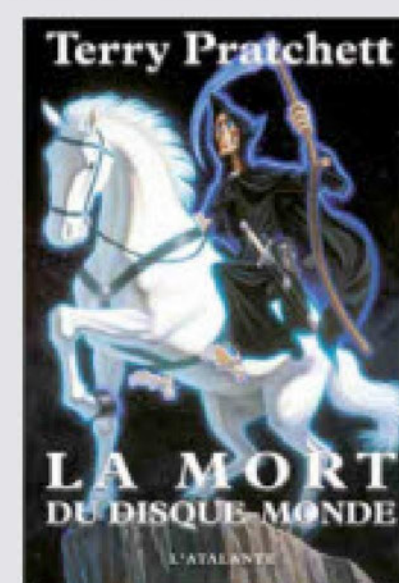
Fantasticonomicon



En partant du principe que le genre fantastique remonte à la Bible, Jacques Baudou s'attirera peut-être les foudres d'une horde de néo-inquisiteurs éventuellement cyborgs. Mais le monsieur, expert notoire en matière de littérature de l'imaginaire, s'offre surtout deux millénaires de contes, légendes, rumeurs, livres, films et bandes dessinées à décortiquer. En résulte une encyclopédie complète et bien illustrée, qui ravira obligatoirement les amateurs de ce genre si foisonnant.

L'ENCYCLOPÉDIE DU FANTASTIQUE
(Ed. FETJAINE)

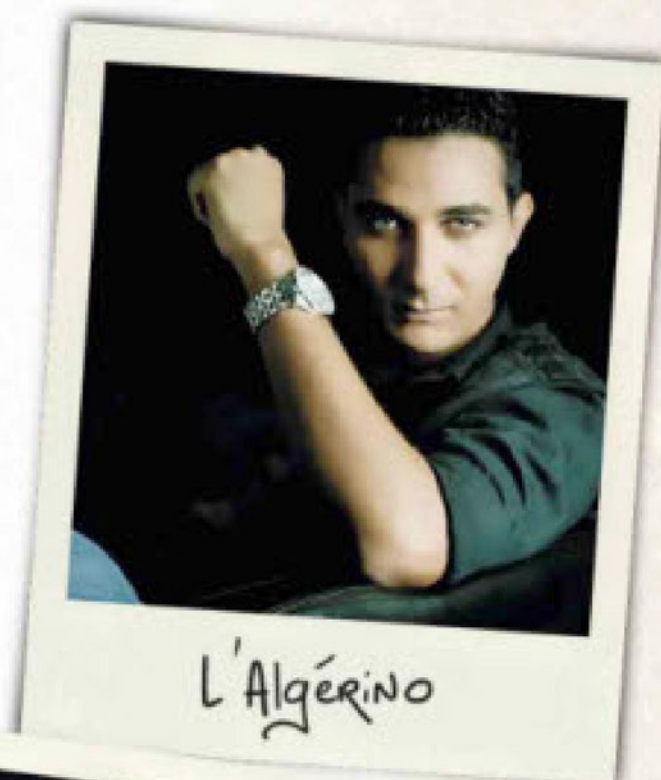
Recueil mortel



Si vous trimbaliez votre petit nez fouineur dans ces pages, vous connaissez certainement *Les Annales du Disque-Monde*, de Terry Pratchett. L'inverse serait tout simplement inadmissible. On pourra néanmoins – difficilement – imaginer que certains ouvrages aient pu vous échapper. Le recueil ici présent serait alors une merveilleuse occasion de rattraper cet ignoble retard, puisqu'il compile les trois premiers romans consacrés à la Mort, un des personnages les plus appréciés de la saga.

LA MORT DU DISQUE-MONDE (Ed. L'ATALANTE)

Kwest-les !



kwest?
Questions perso

Ils ont créé leur kwest
Balance-leur tes questions !

www.kwest.com

Que le doute soit avec toi



Si vous avez joué au tout récent *L.A. Noire*, vous avez probablement remarqué la propension de Cole Phelps à s'énervner comme un gros illuminé dès que l'on appuie sur la touche « doute ». Limite si quand ce type doute, il ne se met pas à courir en rond dans la pièce avant de s'arrêter pour se taper la tête dans le mur, pour conclure la scène en se jetant sur le suspect avant de le manger. Eh bien sachez que tout cela est totalement normal, puisqu'il s'agit en réalité d'une modification de terminologie décidée en cours de développement. À l'origine, l'option devait permettre au joueur de forcer les aveux et non d'émettre des doutes sur les propos tenus par un témoin ou un suspect. N'empêche, on ne comprend pas très bien le pourquoi de cette décision mais on ne voit pas très bien non plus comment la lune influe sur les marées montantes et descendantes, alors bon, au point où on en est...

Sincères condoléances

Sorti il y a déjà quelques années sous Windows et largement évoqué à l'époque dans nos pages indés, *The Graveyard* n'est pas vraiment un jeu au sens propre mais plutôt une expérience à vivre en compagnie d'une vieille dame évoluant dans un cimetière. Certains ont été touchés par le concept quand d'autres ont pu trouver ça complètement vain. Quoiqu'il en soit, le titre vient de sortir

pour Android (récupérable sur l'Android Market) et vous pouvez donc y jouer sur vos smartphones ou vos tablettes, soit gratuitement dans une version standard, soit en payant une somme ridicule (moins de 2 euros) qui vous donne la possibilité... de mourir. Aussi triste que cela puisse paraître, c'est aussi le seul moyen de profiter à fond de l'expérience *The Graveyard*, que je vous conseille franchement.



Survivant de l'enfer

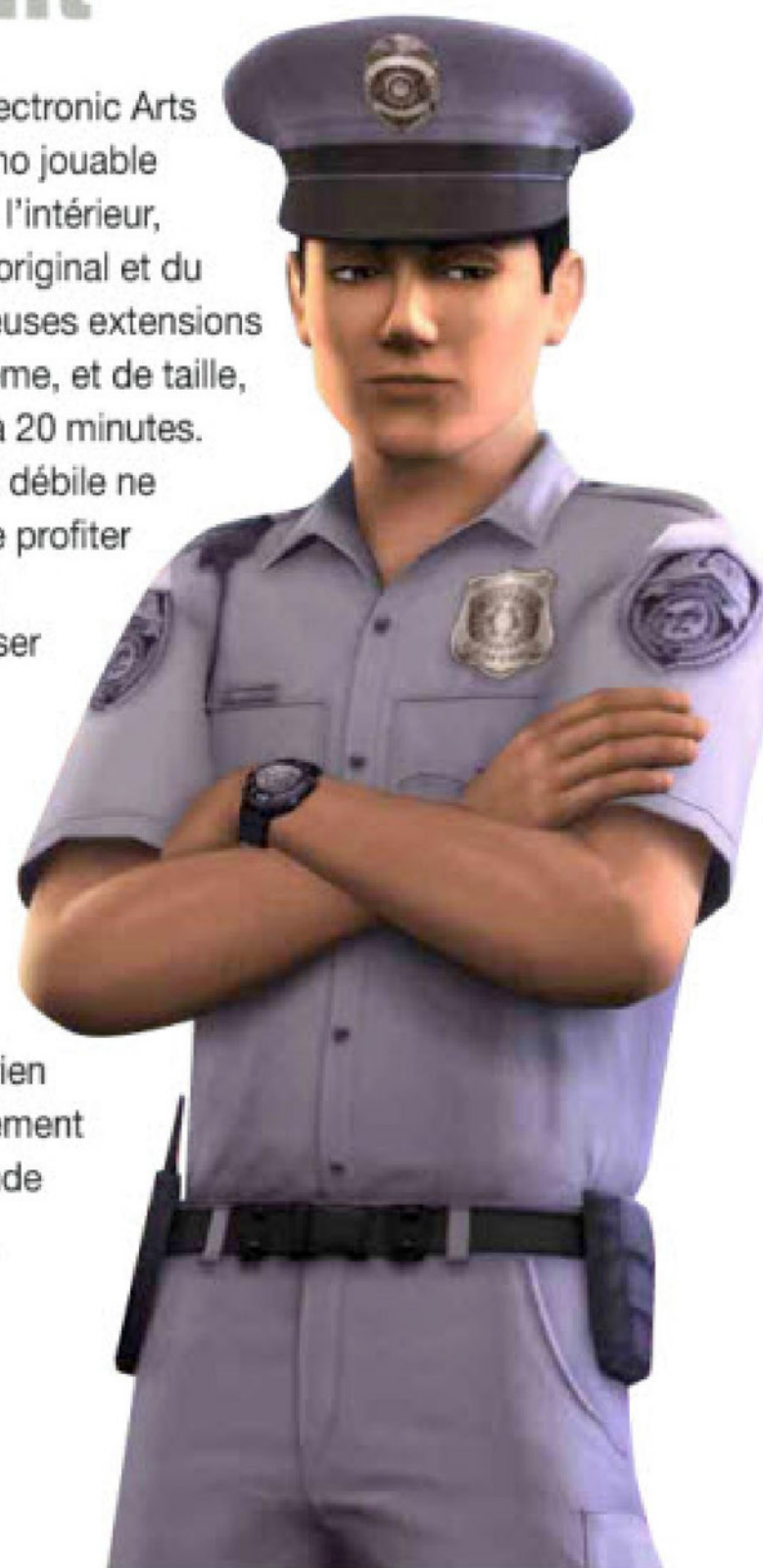
Ce n'est pas tous les jours que l'on entend des propos intelligents dans le monde du jeu vidéo, alors quand on en tient un, on en profite. Au sujet d'un éventuel film tiré de l'univers *Bioshock*, son créateur, Ken Levine, indique que le besoin de porter la franchise à l'écran n'est pas forcément vital. Et d'ajouter qu'il est important de donner quelque chose de consistant aux fans, tout en permettant à un public de néophytes de s'y retrouver dans l'univers. Cela étant dit, vu la manière insistante avec laquelle le bonhomme rappelle à qui veut l'entendre que tout ça n'est pas très important, on a quand même l'impression

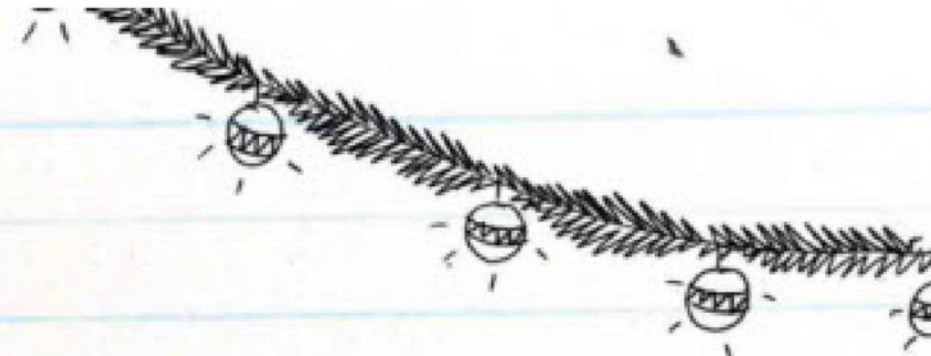
que les discussions ont capoté, que le studio est parti jouer ailleurs avec ses millions et que Ken passe de longues soirées à en parler avec une bouteille de cognac. Mais bon, allez savoir, peut-être que tout est vrai.



Neurones qui se touchent

Mieux vaut tard que jamais. Electronic Arts a récemment distribué une démo jouable de son jeu phare *Les Sims 3*. À l'intérieur, on trouve des éléments du jeu original et du contenu provenant des nombreuses extensions sorties entretemps. Seul problème, et de taille, la démo du jeu a été limitée... à 20 minutes. Oui, une limite tout simplement débile ne permettant à aucun moment de profiter d'un titre nécessitant plusieurs dizaines d'heures pour en épuiser toutes les possibilités. Alors je pourrais vous dire que moi je m'en fous, je n'aime pas les *Sims* et 20 minutes c'est déjà une séance de torture bien assez longue, mais il n'en reste pas moins que proposer des démos de ce genre ou ne rien proposer du tout revient exactement au même. Et que l'on me défende le truc à l'endroit ou à l'envers, j'appellerai toujours ça du bon gros foutage de gueule.





YO PÈRE-NOËL,

Tu ne suis peut-être pas les actus des gamers
mais pour ton info, la nouvelle **TUERIE**
de Playstation N'ARRIVE QUE DÉBUT 2012.



Alors pour Noël, c'est mort.



ÇA S'APPELLE LA PS VITA ET ÇA VA FAIRE MAL.

Du coup, pas la peine de débarquer en ~~décem~~
décembre cette année, PASSE PLUTÔT DÉBUT **2012**

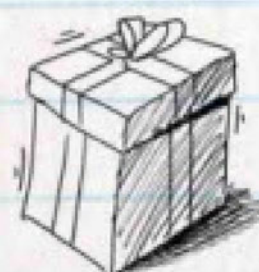
Et puis, entre nous, je serai au ski en famille
donc pas de stress, profite de tes vacances de Noël.



Pars visiter autre chose ! Voyage !
T'es tout pâle, tu devrais prendre du bon temps
au soleil avec ta femme.



++ mec



THOMAS

Disponible début 2012

INSIDE PS VITA

Inscrivez-vous au programme Inside Vita sur fr.playstation.com/psvita
pour recevoir les dernières informations de la PS Vita.



PS VITA

PlayStation Vita



* Tout ce que vous imaginez peut devenir réalité.

SONY
make.believe®

« PlayStation », « PS VITA » et « Δ O X □ » sont des marques ou des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. « P S VITA » est une marque déposée de Sony Corporation.
PS VITA et PS3™ ©2011 sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment America LLC. Édité par Sony Computer Entertainment Europe.

Applaudissements (nourris)

Après plus de deux ans de bêta (et d'alpha), le véritable blockbuster qu'est devenu *Minecraft* est maintenant passé au stade de version finale. Concrètement, cela ne veut pas dire grand-chose, étant donné que le titre continuera à évoluer grâce à ses nombreux mods. En attendant, c'est aussi la fin d'une longue aventure pour ses concepteurs qui auront réussi, sur ce laps de temps, à écouler plus de quatre millions d'exemplaires du plus célèbre bac à sable indépendant.

Mine de rien, c'est plus qu'une énorme majorité issue de l'industrie et disposant souvent de budgets marketing juste colossaux. Comme quoi, avec un cerveau de surdoué, des idées fantastiques et une bonne maîtrise de la communication sur Internet, on peut faire de grandes choses. Hum, bon O. K., dit comme ça, ça ne semble pas vraiment évident de reproduire le phénomène mais, hé, s'il suffisait d'une bonne idée pour devenir multimillionnaire, je serais le roi du monde, avec mon idée de chaussettes vendues par trois pour pallier la perte de celle qui disparaît dans la machine à laver.

The next next thing



Après *Runaway* et *The Next BIG Thing*, le prochain jeu d'aventure des Espagnols de Pendulo sera... tadam... suspense... émotion... et sinon vous aimez le chou rouge ?... Bon, ça va, j'accouche... un jeu d'aventure en point & click ! Le titre choisi n'est autre que *Yesterday*, alors que paradoxalement, le jeu sort dans plusieurs mois, au deuxième trimestre 2012 pour être précis. Manifestement, l'ambiance semble se rapprocher d'un croisement entre l'humour et l'angoisse, un peu comme dans *Scooby-Doo* ou *Plus Belle la Vie*, bien que dans le deuxième cas, je ne suis pas certain que ce soit totalement volontaire.



Allons enfants de la... patriote

On l'avait vu venir depuis un moment et c'est désormais confirmé, il y aura bien un nouvel épisode de *Rainbow Six* chez Ubisoft. L'épisode sera intitulé *Patriots*, comme si les autres nous avaient raconté l'histoire d'une bande d'anarchistes en train d'occuper Wall Street en dégommant des traders pétés de pognon à l'aide de MP-5. Bon, ne soyons pas mauvaise langue, les patriotes du nouvel opus étant en réalité une bande de terroristes désireux de renverser un gouvernement contrôlé par des multinationales et blabla, vous connaissez la chanson. Si vous ne la connaissez pas, l'éditeur français viendra vous bassiner avec sous votre balcon, dans le courant de l'année 2013.



Coucou le revoilà



Quand je vais vous apprendre que *Moto Racer* a 15 ans, c'est inévitable, vous penserez automatiquement quelque chose du genre « pouah, c'est vieux ». Maintenant, si on parlait de votre rejeton, le sentiment ne serait probablement pas tout à fait identique. Tout est donc une question de point de vue et la vérité c'est que *Moto Racer* est jeune et dispose de toutes les tares de l'adolescent. Regardez, il ne veut même pas partir vivre sa vie et revient dans une version téléchargeable qui sera disponible à l'heure où vous lirez ces lignes sur PC, Mac, iOS ou Android.

PC JEUX

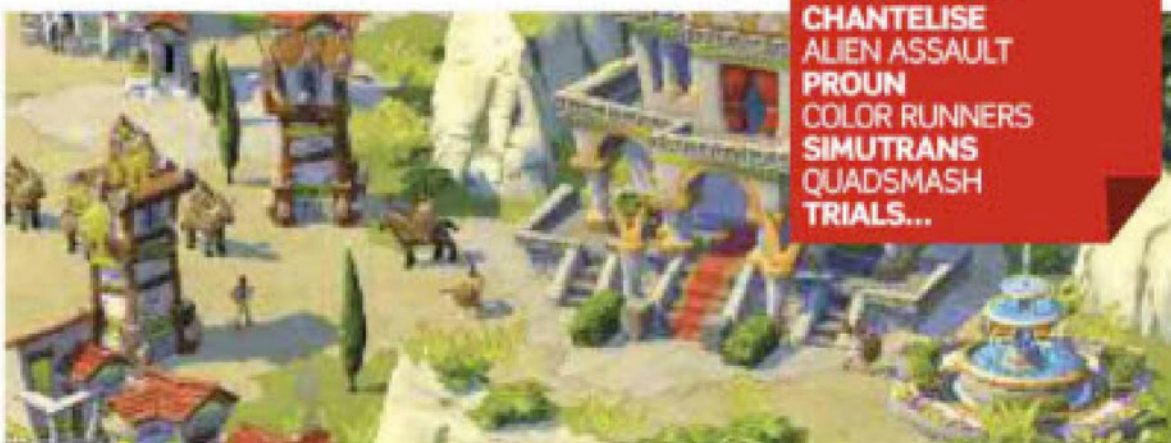
NOVEMBRE/DÉCEMBRE 2011
www.jvn.com

HORS-SÉRIE

**1 DVD
GRATUIT**

★★★★★

ELDER SCROLLS : ARENA
ELDER SCROLLS :
DAGGERFALL
THE SILVER LINING
ALIEN ARENA
FREECIV
PLEE THE BEAR
CHANTELISE
ALIEN ASSAULT
PROUN
COLOR RUNNERS
SIMUTRANS
QUADMASH
TRIALS...



PLUS DE **100** JEUX

LE GUIDE INDISPENSABLE DES JEUX GRATUITS



Jeux en ligne gratuits, jeux complets



EN VENTE ACTUELLEMENT

Encore
800 000 joueurs
en moins sur
WoW. La brèche est-
elle ouverte pour
d'autres MMO
payants ?

Et voilà ! La fosse septique a encore débordé. Et qui doit nettoyer ?



The Secret World ■ Chut ! On n'a pas le droit d'en parler !

THINK DIFFERENT

C'est devenu un véritable cauchemar de trouver, autour de la rédac, un endroit potable pour se sustenter le midi. Vous ne voyez pas le rapport avec Funcom et son MMO ? Ne bougez pas, je vous explique...

Il fut un temps pas si lointain où l'offre gastronomique autour de nos bureaux était abondante et variée ! Un jour en Italie, le lendemain en Inde, et la fin de semaine à Mexico. Mais le développement sans précédent des échoppes chinoises pas chères a fini par nous contraindre à un régime drastiquement limité : du tofu aux nouilles, ou des nouilles au tofu. J'aime beaucoup les nouilles, mais tous les midis pendant deux ans ? On finirait par planter nos crocs sur n'importe quoi pourvu que ce ne soit pas importé d'Asie. Maintenant, transposons cette petite tranche de vie à la situation actuelle des MMO à abonnement, et les conséquences de la domination de *World of Warcraft* sur le genre. Comme beaucoup, on a adoré *WoW*, mais depuis deux ans, on en bouffe à toutes les sauces, et comme pour les nouilles, on a fini par

s'en lasser. *Rift* ? C'est du *WoW* avec des failles... *Star Wars : The Old Republic* ? C'est du *WoW* avec des sabres laser et des nains verts donneurs de leçon. Ce qui nous amène à *The Secret World* et à l'intérêt qu'il suscite. Un peu comme nos papilles se remettent à saliver en apprenant l'ouverture prochaine, dans le coin, d'un restaurant atypique, l'annonce d'un MMO estampillé Funcom et se réclamant d'une vraie volonté de différence nous donne des ailes, et nous conduit tout droit à Montréal, patrie du caribou, et dernier bastion du MMO libre. Alors, concrètement, en quoi *The Secret World* est-il différent des productions citées plus haut ? Je pourrais vous parler de son ambiance contemporaine et mystérieuse, qui nous fait passer d'une capitale high-tech comme Séoul, à un lieu empreint de mysticisme comme Stonehenge.

Ou de son interface résolument moderne, à la fois d'une grande souplesse et tout en transparence. Ou encore de la gestion de l'inventaire, où bonus de statistiques et aspect esthétique seront différenciés. Mais je préfère de loin vous recracher les propos de l'un de mes hôtes canadiens : « Avec ce jeu, on souhaite prouver que le joueur de MMO est encore capable de réfléchir. » Certes, les séances de bashing, véritables institutions, existeront toujours. Mais elles devront partager l'affiche avec des missions beaucoup plus subtiles qu'à l'accoutumée. Romain Amiel, gameplay designer français de son état, nous a par exemple emmenés sur une instance dite « d'infiltration », où le but n'était plus d'exterminer de façon systématique une cohorte de revenants, mais de se faufiler au milieu d'un faisceau de détecteurs, ou de se glisser entre

les zones de surveillance d'une flopée de caméras vidéo. Dans le même esprit, une enquête sur le mal qui habite une petite ville côtière du nord de Londres nous a menés vers une suite de symboles et de poèmes. Incompréhensible au début, l'ensemble a fini par s'éclaircir au fil de nos recherches qui ont porté aussi bien sur le background du jeu que sur des faits historiques de la vie réelle. D'ailleurs, un navigateur web doit être intégré au jeu pour que le joueur puisse récupérer certaines clés utiles, comme des passages de la Constitution des États-Unis ou de la Bible. Une approche volontairement mature, qui ne se ressentira pas seulement au travers des différentes missions à accomplir. Sur un plan visuel, l'univers sera bien plus sombre et glauque que la plupart des MMO disponibles actuellement sur le marché. Cette ambiance doit d'ailleurs une fière chandelle au moteur utilisé, celui

« Montréal, patrie du caribou, et dernier bastion du MMO libre (et payant) ? »

d'Age of Conan, et aux possibilités qu'il offre en termes de gestions des effets d'ombres et de lumière. La rupture avec les codes en place, Funcom a également voulu l'appliquer à un registre plus pratique. Pour chaque mission complétée, notre avatar se verra récompensé par des points de talent, à dépenser comme une monnaie dans une sorte de boutique en ligne. Les compétences ainsi récupérées viendront remplir une vaste réserve (plus de 500 pouvoirs disponibles), dans laquelle on piochera en fonction de nos besoins, pour remplir notre barre de raccourcis qui elle, en revanche, sera fixe (avec sept emplacements). Fini les montées de niveau, les spécialisations, et les arbres de compétences : bienvenue dans un monde de progrès. Maintenant, la question reste : le progrès peut-il encore payer sur un genre où le joueur a tellement été pris par la main pendant des années qu'il ne sait plus rien faire par lui-même ? Réponse au mois d'avril prochain, à la sortie du titre.

KRACOUKAS

FUNCOM EN QUELQUES TITRES

The Longest Journey (2000)
Anarchy Online (2001)
Dreamfall (2006)
Age of Conan : Hyborian Adventures (2008)

INTERVIEW

MARTIN BRUUSGAARD

Lead designer de Funcom

« Le but n'est pas de se dresser devant WoW!
On pense qu'il y a un public qui attend autre chose. »



JOYSTICK: Pourquoi avoir choisi pour votre MMO une orientation si atypique, alors que l'histoire récente montre que la différence ne paie pas sur ce genre de jeu ?

Nous sommes plutôt confiants, en fait, parce que nous avons un bon jeu, où se côtoient les bases classiques du MMO et des idées modernes, comme le système très profond de compétences. Nous espérons attirer de nombreux joueurs qui ne se sont pas tournés vers WoW parce qu'il leur manquait quelque chose. Le but n'est pas de se dresser devant WoW ! On pense qu'il y a un public qui attend autre chose.

Après le succès d'AoC en Free to Play, pourquoi ne pas avoir choisi ce mode de financement pour The Secret World ?

AoC est assez vieux, on a travaillé beaucoup pour faire un jeu abouti, et un modèle payant était naturel, compte tenu du contenu et des efforts fournis. Nous voyons vraiment le modèle gratuit comme une seconde chance, et non comme une fin en soi. Si tout passe en Free to Play, la qualité finira forcément par en pâtir. D'ailleurs, il y a très peu de jeux sur ce modèle qui valent vraiment le détour.

Quelle expérience avez-vous retirée du développement de AoC ?

Mon Dieu, il y a tant à dire (rires). Déjà, on est beaucoup plus prudents sur ce que l'on

annonce. On a fait beaucoup d'annonces de contenus sur AoC qui, au final, ont soulevé des attentes non satisfaites. Aujourd'hui, on est plus sensibles aux souhaits des joueurs. Par exemple, sur AoC, nous n'avions pas réalisé au démarrage que les objets n'étaient pas assez gratifiants.

Quelle est la part de PvE / PvP dans le jeu ?

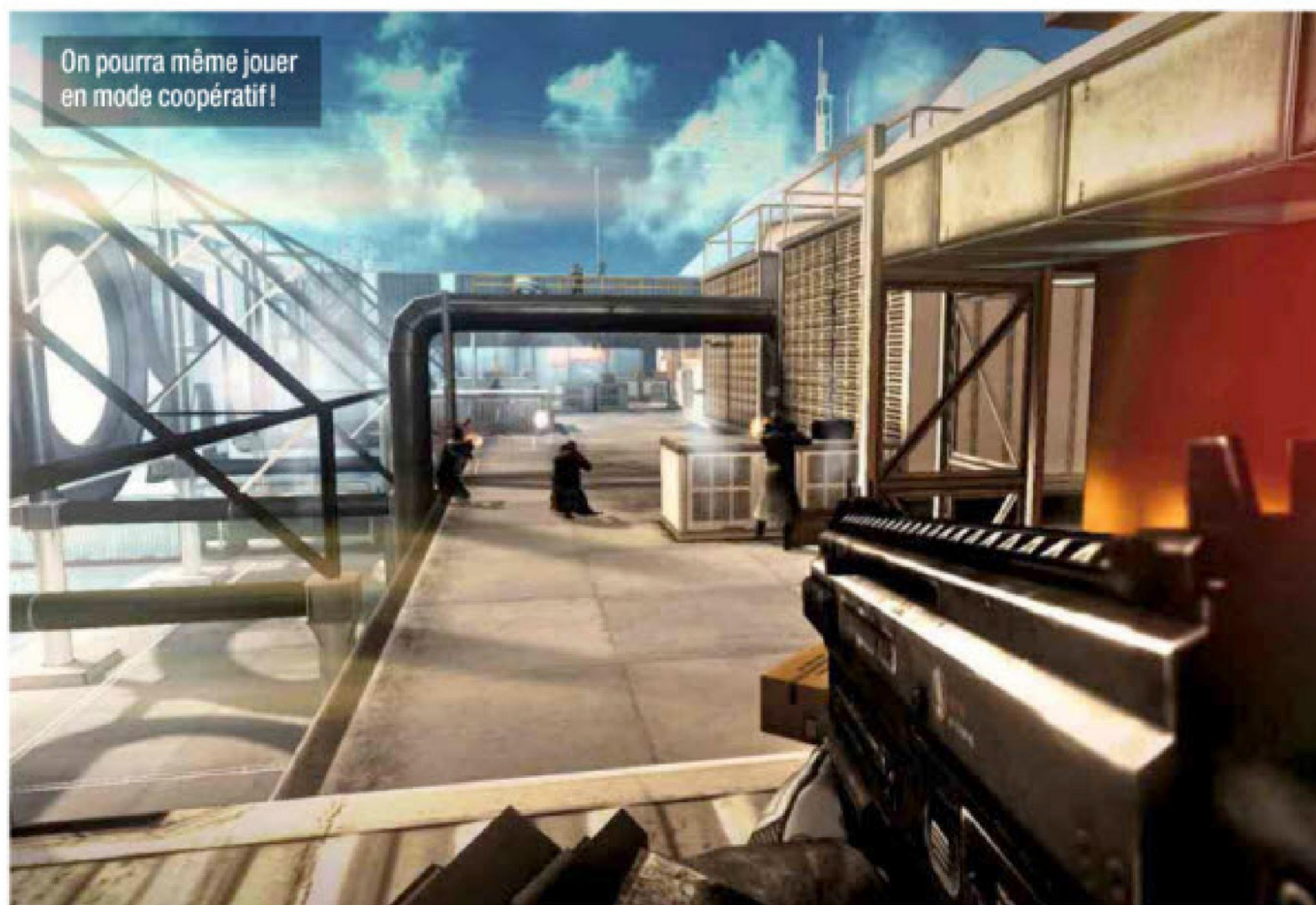
En fait, il faut comprendre que le PvE et le PvP seront vraiment deux choses très distinctes. Les zones PvE contiendront des quêtes comme celles que vous avez pu découvrir : infiltration, etc. Et les zones PvP seront réparties entre battleground et larges zones ouvertes 24 heures sur 24, où une centaine de joueurs pourront s'affronter et tenter de prendre des objectifs pour faire gagner des bonus à leur faction. Ce faisant, ils aideront leurs camarades à progresser.

Les compétences testées avaient toutes trait au combat. Y aura-t-il des talents, disons plus généralistes, comme la furtivité ou le crochetage ?

Oui. En fait, les talents que l'on achètera via les points de compétence seront essentiellement destinés au combat. Par contre, vous aurez des pouvoirs liés à votre faction, à votre expérience PvP ou à l'histoire qui seront d'une autre nature. Par exemple, Les illuminati auront à un moment accès à une compétence de night vision.

Le jeu parle beaucoup de guerres secrètes et de sociétés secrètes. Y aura-t-il des éléments de gameplay tournant autour de cette notion ?

Oui, c'est un peu le principe des missions d'infiltration. Sur certaines instances, le joueur aura à choisir entre différentes voies, et la plus brutale ne sera pas forcément la plus simple, si elle vous oblige à tuer un grand nombre d'adversaires que vous auriez pu esquiver en agissant plus discrètement. Cela dit, cet aspect ne renvoie jamais à une sanction, à l'impossibilité de finir une événement. C'est simplement un bonus d'ambiance sympa.



On pourra même jouer en mode coopératif !

Syndicate ■ Très bon ou super pourri ?

En quête d'action

Inutile de croire que l'on pourra empêcher la sortie du nouveau *Syndicate*, ça ne fonctionnera pas. En revanche, on peut essayer de croire un minimum à la transposition de l'univers en FPS pas vraiment subtil voire étonnamment brutal. Au moins de ce côté-là, personne ne sera déçu, et si la stratégie des opus originaux est abandonnée, l'ambiance glauque, les dialogues assassins et les personnages sont conservés. Voir un binôme loger des balles dans la tête de PNJ à bout portant sans se tracasser plus que ça fait tout de même son petit effet ! Le titre semble assez dirigiste, donc linéaire, mais aussi

plutôt bien construit côté scénario. Cependant, *Syndicate* a beaucoup de points communs (univers, mécaniques de jeu) avec *Deus Ex : Human Revolution* et on ne voit pas bien comment il

« *Syndicate* a des points communs avec *Deus Ex : Human Revolution*. »

pourrait surpasser ce qui ressemble furieusement à son modèle. Car sans vouloir faire dans le procès d'intention, on se demande si ce n'est pas le jeu de Square Enix qui a indirectement lancé le développement du jeu d'Electronic Arts.

BRÈVES

L'insulte

Un épisode inédit d'*Alan Wake* intitulé *Night Springs* sera disponible sur Xbox (en téléchargement uniquement) dans les semaines qui viennent. Mais si ! Vous savez, *Alan Wake*, le jeu que le PC ne mérite pas, selon ces grosses tranches de lard de chez Microsoft !



Un sacré visionnaire

Pour bien comprendre dans quel borbier se situe Nintendo en ce moment, avec des pertes colossales comptées en centaines de millions d'euros, rappelons cette merveilleuse phrase de Satoru Iwata (big boss de la firme) en 2004 : « Les consommateurs ne veulent pas de jeux en ligne. »



Fallait bien que ça s'arrête

Dès le premier jour de sa sortie, *Call of Duty : Modern Warfare 3* se serait vendu jusqu'à dix millions d'exemplaires selon certaines sources. Si cela se confirme, l'échec sera total avec 6 990 000 000 de gens qui n'ont rien acheté du tout.

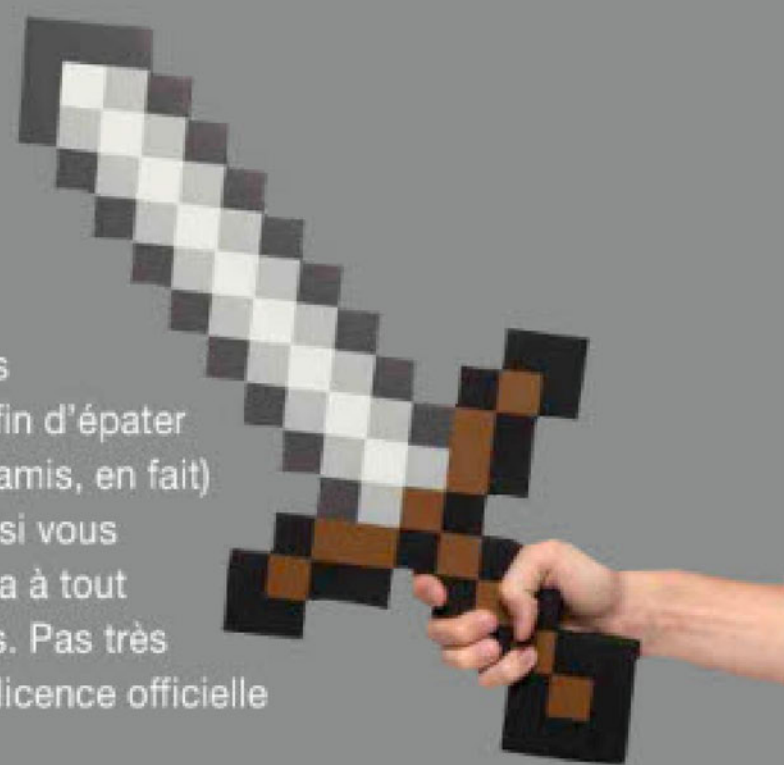


COLLECTOR

Touche pas à mon nerd

Certes, vous passez de belles soirées à construire des gâteaux géants ou des porte-avions dans *Minecraft* afin d'épater vos amis et vos futures conquêtes (enfin, surtout vos amis, en fait) mais lorsque vous sortez, qu'en reste-t-il ? Rien, sauf si vous emportez cette sublime épée en mousse qui rappellera à tout le monde combien vous êtes accro à ce jeu de cinglés. Pas très cher (moins de 20 dollars), l'objet est mignon et sous licence officielle du jeu de Mojang.

Site : <http://tiny.cc/8biyo>



OFFRE DÉCOUVERTE D'ABONNEMENT **Joystick**

Découvrez toutes les dernières infos des jeux PC chez vous

ABONNEZ-VOUS POUR 6 MOIS

24€

au lieu de 41,70 €

**BÉNÉFICIEZ DE
+ DE 40 %
DE RÉDUCTION !**



**SUR LE DVD :
UN JEU COMPLET
+ LES MEILLEURS MODS
DU MOIS**

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P249

☐ **OUI**, je m'abonne à **Joystick** pour 6 MOIS (6 N° - 6 DVD) pour **24 €** au lieu de 41,70 €*.

Je joins mon règlement par :

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de M.E.R.7

☐ CB n°

Expire le : (validité 2 mois) Cryptogramme

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

☐ Mme ☐ Mlle ☐ Mr Nom^m :

Prénom^m :

Société :

Adresse^m :

Code Postal^m : Ville^m :

Adresse email^m :

Tél fixe :

Tél portable :

Date de Naissance :

^m Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions^m :

Quelle console utilisez-vous ? ☐ PS3 ☐ PSP ☐ Xbox 360 ☐ DS ☐ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ☐ PC ☐ Mac

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/11). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/12/11.

Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@lapresse.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre ☐. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de M.E.R.7



LES NOTES DE JEUX, AUSSI NUISIBLES QU'INDISPENSABLES.

LA NOTE ET L'ADDITION, S'IL VOUS PLAÎT !

L'esprit humain est-il capable de s'abstraire de ce carcan formaté et rassurant de la norme universelle, et même, l'être humain peut-il simplement savourer une œuvre sans être obligé de la placer sur une échelle de satisfaction ?

Ah, les notes... Pas objectives, trop vagues, trop cruelles. S'en suivent alors des bagarres de cour de récré pour un simple chiffre, en oubliant que ce même chiffre est vital, paradoxalement, pour un studio de développement. Il n'y a qu'à lire sur un site quelconque les commentaires qui précèdent un test. Les joueurs se ruent sur le testeur tels des fauves sur un condamné à mort, parce que leur sacro-saint jeu a obtenu un 16 au lieu d'un 19. Quand on aime, on ne compte pas. On adule un jeu et on voudrait lui mettre des notes parfaites en faisant fi de tous les bugs qui traînent parfois. On pinaillie sur un ridicule point. Fleurissent alors sur le net des blasés improductifs qui passent trois heures devant leur écran à écrire des pavés en se prétendant philosophes. Ceux-là sauront parfaitement vous démontrer que vous n'êtes qu'un testeur gangrené par le capitalisme et que vous faites mal votre métier. Car pour eux, peu importe la note, elle sera toujours remise en question. Le pauvre petit testeur, lui, ne fait que son travail. Subjectivement, certes. Car il est impossible d'être impartial en toutes circonstances. Sur quelle échelle de normalité universelle doit-on poser son objectivité ? Prenez les graphismes : il est assez aisé de dire si c'est aliasé ou propre. En revanche, le design des personnages ne sera pas forcément au goût de tous. Faut-il alors descendre la note de moitié si on n'apprécie pas la tronche violacée de marin à la retraite de son avatar ? Idem pour le scénario : on voit fleurir des topics de débats sur les forums.

Notre richesse culturelle, accentuée par le net, nous rendrait-elle de moins en moins impressionnables ?

On en vient peut-être à un problème sous-jacent : le public est-il devenu de plus en plus difficile à combler ? Pas assez de durée de vie, pas assez d'options, pas assez, quoi ! Ouais, c'est nase, ce jeu ! Moi je veux détruire l'immeuble entier et eux (sous-entendu ceux qui se cassent la tête à vous créer des jeux), ils font juste s'écrouler un pan de mur ! Hop : 8/20. Paradoxalement, on veut toujours descendre une note parce qu'on n'est jamais content, mais on râle dès qu'elle est basse... Et forcément, c'est toujours le testeur qui en prend pour son grade. S'il note trop juste, c'est qu'il n'aime rien et n'a plus l'esprit ouvert, de toute façon, il ne sait plus rêver dans ce monde de consommation. S'il note trop large, ha ben c'est forcément un vendu à la solde des grosses boîtes. M'enfin il serait bon de glisser au passage que pas mal d'éditeurs font pression sur les rédactions. Les gars, rajoutez-moi un point ou deux quoi, ça ne vous coûte rien et ça permettra de faire grimper un peu les chiffres en fin d'année fiscale. Oui, c'est moche, mais c'est comme ça que le monde tourne. C'est ce qu'on appelle avoir le cul entre deux chaises. Profondément honnête avec le gamin qui va cracher entre 40 et 70 euros pour un jeu, ou conciliant avec les forces en puissance qui vous fournissent en contrepartie tout un tas d'avantages et de passe-droits pour faire votre boulot correctement ? Là, le meilleur moyen de

mettre tout le monde d'accord serait effectivement de supprimer les notes. Se contenter d'un texte ? C'est bien joli, mais qui le lira en entier ? Trop confus, pas assez clair.

De la synthèse, nom de nom !

Si les notes disparaissaient, ça éviterait sûrement les boulettes. Sous-évaluer une perle ou surestimer des effets de mode. Mais à notre époque, il nous faut tout, tout de suite. Pourquoi se casser la tête à lire 4 pages sur un ressenti quand on peut obtenir une information en deux secondes avec une note ? La plupart des joueurs se fichent pas mal de la charge émotionnelle trimbalée par les journalistes et en sont bien souvent dénués eux-mêmes. La note est bien ancrée dans notre subconscient de singe savant. Le chiffre est rassurant. On a besoin d'un repère sur une échelle. Comme le prix de notre steak haché surgelé. Une sorte de boussole intemporelle qui nous relie à un monde tangible pour nous indiquer d'un seul coup d'œil si le marché est en baisse, si la barbaque est sur le point de virer au vert de gris ou si la production a été bonne cette année. Bref, une mine d'informations sur le monde qui nous entoure en un seul coup d'œil. Le lecteur lambda en a besoin pour savoir si cela vaut le coup. Testez vous-même : qui n'a pas d'abord lu les intertitres en gras, dans le magazine, avant de se plonger dans la farandole des mots ? Alors, oui, on continuera encore longtemps à pinailler dans le vide sur des forums en voulant imposer sa propre échelle de valeur dans ce monde de dingues...

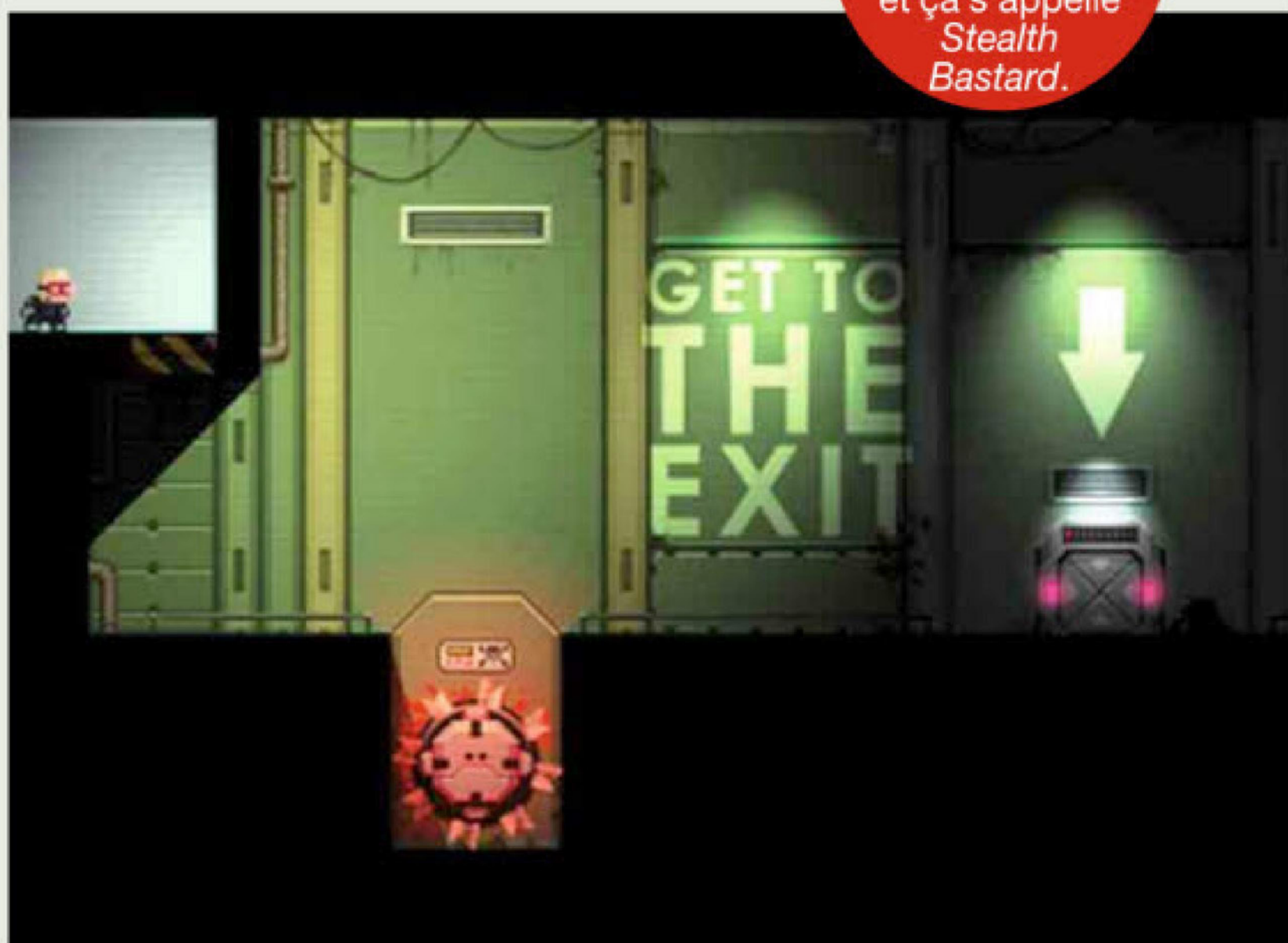
Un
excellent jeu
d'infiltration et
de plateforme ?
Oui, c'est possible,
et ça s'appelle
Stealth Bastard.



Guide spirituel

Sommes-nous des petits chiens qu'il suffit de dresser pour qu'ils fassent ce qu'on leur demande ? Quand on voit la manière peu subtile avec laquelle de nombreux développeurs nous « éduquent » lors des premières minutes passées dans un jeu, on peut aisément se laisser aller à le penser. Certains nous empêchent carrément d'aller plus loin tant qu'on n'a pas répondu exactement à leur sollicitation (mauvais point). Heureusement, d'autres développeurs, dans des jeux tels que *Stealth Bastard* ou *The Big Sea*, intègrent la marche à suivre au sein même de leurs niveaux pour que l'on en comprenne rapidement les mécanismes. Et tout cela sans jamais donner au joueur cette affreuse impression de jouer les gentils toutous courant ramasser un bâton avant de le ramener en fonçant à son gentil maître. À l'époque des messages incrustés de *Splinter Cell : Conviction*, certains avaient hurlé à la cassure d'immersion alors qu'au contraire, le procédé permet de ne pas séparer les instructions de l'univers dans lequel on évolue. Constaté que l'astuce n'est pas passée inaperçue fait plaisir, tant ce mécanisme s'avère plus plaisant que de vulgaires lignes de texte tombant sur l'écran comme un cheveu sur la soupe.

PAR YAVIN



À chaque niveau le deal est simple : rejoindre la sortie.

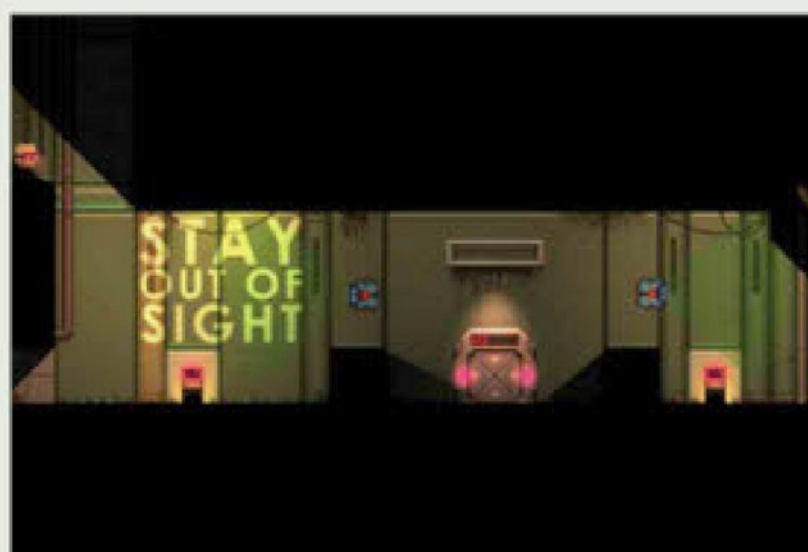
Stealth Bastard

Quand on rame pour trouver une bonne attaque, il suffit de lancer une petite comparaison qui met tout le monde d'accord. Regardez. Vous voyez *Splinter Cell* ? Bah oui, vous voyez, tout le monde connaît la franchise d'Ubisoft. Du coup, c'est très simple, vu que *Stealth Bastard*, c'est un peu comme *Splinter Cell*, mais en 2D, et avec une orientation plateforme bien appuyée. Pour le reste, on a droit à un héros doté de lunettes à loupiottes vertes, d'un indicateur de visibilité pour savoir si on risque de se faire chopper, de zones d'ombre où se planquer, de caméras qui nous traquent, j'en passe et des meilleures. Tout cela n'est pas très original, mais je vous arrête tout de suite, le jeu

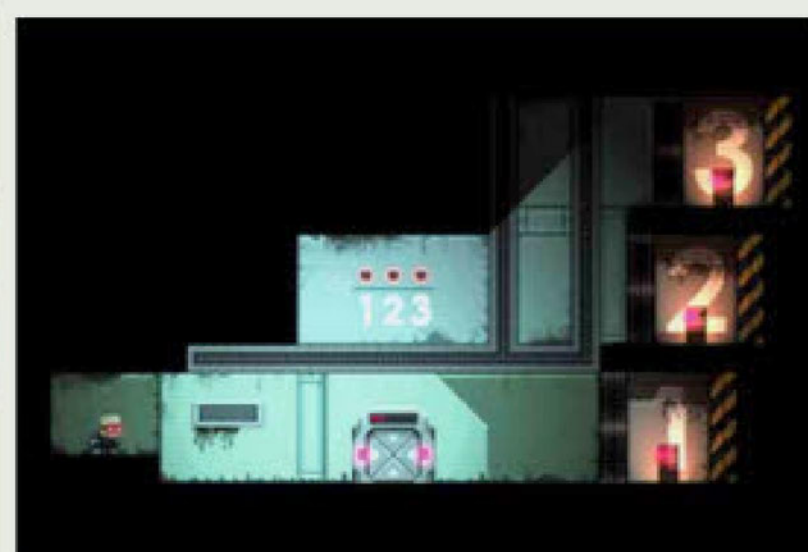
vaut son pesant de cacahuètes. D'abord parce que les niveaux y sont courts, intenses et tous conçus comme des mini-puzzles, ensuite en raison de l'ambiance sonore et visuelle hors

« *Stealth Bastard*, c'est un peu comme *Splinter Cell*, mais en 2D. »

du commun. Les effets de lumière contribuent à renforcer l'immersion et on aura même droit, à l'instar de *Splinter Cell : Conviction*, à des messages écrits en gros sur les murs. Sauf qu'ici, ils pourront se montrer informatifs, taquins ou comiques. *Stealth Bastard* ne se prend pas au sérieux, est gratuit et vous DEVEZ y jouer. <http://www.stealthbastard.com/>



La lumière sera votre pire ennemie tout au long du jeu.



Vous gratterez beaucoup vos tempes à certains niveaux.



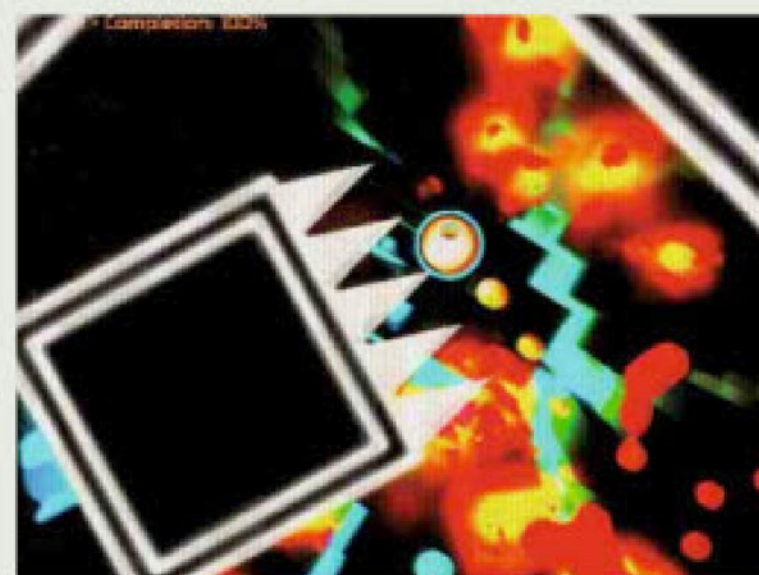
Ne vous fiez pas aux apparences, vous hurlerez, comme tout le monde.

I Seem To Be A Rock

Attention, cette production-là est réservée à l'élite, c'est-à-dire aux gens capables de faire leurs lacets avec la bouche ou de griller des tranches de pain rien qu'en les regardant d'un air furieux. Car même si le jeu n'est pas terminé et fait partie des candidats soumis au prochain Independent Games Festival, la difficulté y est tout simplement hallucinante. En gros, vous disposez d'un cube que vous

déplacez en pointant (à l'aide de la souris) l'endroit où il doit se jeter. Une fois qu'il est arrivé, vous pouvez décider d'un autre endroit où aller et ainsi de suite. Tout va assez vite, les niveaux sont complètement tordus, et je vous promets qu'il ne faudra pas cinq minutes avant que vous défonciez le dessous de votre bureau à coups de genoux tellement vous allez vous énerver.

<http://tiny.cc/amlmx>



Nous

Je ne me suis pas trompé de titre, vous avez bien lu, ce jeu s'appelle «*Nous*». Et s'il ne parle pas de vous et moi, il nous invite quand même à prendre part à l'arena shooter le plus étrange de l'histoire de l'humanité. Particulièrement abstrait, le jeu nous propose de diriger quelque chose dans un endroit indéfinissable bourré d'ennemis incompréhensibles. Tout cela n'est pas très clair, je l'avoue, et c'est sans doute pour cette raison que les auteurs du titre (des étudiants de la célèbre école américaine DigiPen) ont collé un zoli didacticiel à leur projet. Ceci étant dit, l'ambiance se révèle assez vite démentielle et une fois la partie lancée, il n'est pas évident d'en décrocher, tant on a envie d'aller plus loin et de comprendre cet univers bien chelou.

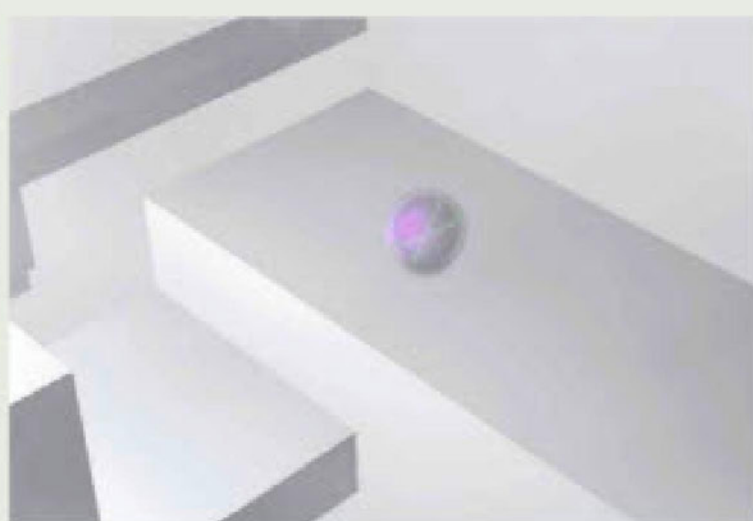
<http://www.whatisnous.com/>



Astralia

Plus qu'un vulgaire shoot'em up, *Astralia* se veut autant basé sur la tactique que sur l'action, en obligeant le joueur à gérer non seulement son propre vaisseau, mais aussi une escouade de drones. Très joli, maniable et doté d'une bonne ambiance, le titre vaut le coup d'œil pour tous les amateurs de combats dans l'espace. Il vous en coûtera moins de deux euros pour le jeu complet.

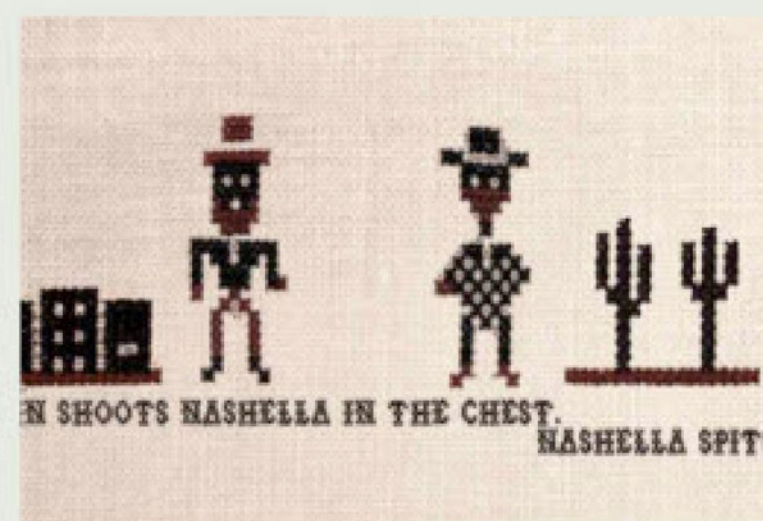
<http://tiny.cc/c6g7c>



The Big Sea

Au premier coup d'œil, le nouveau jeu du célèbre Nifflas'games ne paie pas de mine. Il repose sur une base vue et revue mille fois ou un milliard de fois, je n'ai pas le chiffre exact en tête. On y dirige une bouboule sur des niveaux aériens aux couloirs étriés. Notre but : se frayer un chemin sans tomber. Et bien sûr, on tombe. Tout le temps. Puis on recommence. Tout le temps.

<http://tiny.cc/wfcuw>



Six Shots of Whiskey

Prolifique, Nifflas'games nous propose un second jeu basé sur de bons vieux duels de cow-boys. L'idée ressemble à un Google Fight, sauf qu'ici, les pseudos génèrent des caractéristiques façon jeu de rôle et déterminent l'issue des duels. Ensuite, il ne reste plus qu'à admirer le résultat pour voir qui est le plus fort. Un concept qui pourrait enfin mettre d'accord tous les trolls de forums Internet.

<http://tiny.cc/f4mwj>

AU JOUR LE JOUR

DES GRANDES ESPÉRANCES NAÎT SOUVENT LA DÉCEPTION, PARFOIS PRÉCÉDÉE DE SA FAUSSE JUMELLE LA FRUSTRATION. **MAIS IL ARRIVE TOUT DE MÊME QU'UNE ENTIÈRE SATISFACTION SOIT AU RENDEZ-VOUS, QUAND L'OBJET DES ESPÉRANCES TIENT TOUTES SES PROMESSES ; MÊME CELLES QU'IL N'AVAIT PAS EXPLICITEMENT FAITES. BAH FINALEMENT, CES MOMENT-LÀ SONT PEUT-ÊTRE LES PLUS DURS À GÉRER.**

Jeudi 27 octobre

Je veux *Skyrim*. C'est comme ça, c'est un fait. Je. Veux. Ce. Jeu. Alors bien sûr, ça fait déjà un bon paquet de mois que je l'attends et je devrais m'être fait une raison, mais voir DeeZ récupérer une version (console, le traître) à la rédac a porté un grand coup au zen et au recul qui me caractérisent depuis ma plus tendre enfance. Je suis tellement tout chamboulé à l'intérieur que je n'ai même pas le temps de me demander pourquoi je me suis lancé dans un exercice aussi galère que l'écriture de la présente rubrique. Remarquez, je ne peux que supposer que c'est galère, puisqu'en réalité c'est ma première fois. Là, au moment où j'écris ces lignes, je suis tout de même quasiment sûr que ça va être lourd et je commence presque à voir ça comme une sorte de bizutage auto-infligé qui ferait le bonheur de mon hypothétique psychologue... Bah, de toute façon, j'y serais passé un jour ou l'autre, et comme disait un type dont j'ai oublié le nom (mais qui ne devait pas être le dernier des gros cons), il faut un début à tout. Mais moi, au final, je m'en fous complètement : il est presque 16 heures, et je ne joue pas à *Skyrim*. Le reste n'a pas d'importance. Ou si peu. Parce que je suis loin de voir le bout de cette rubrique étrange.

Mardi 2 novembre

Sur la fenêtre
Les gouttes tombent
Skyrim est loin
Automne
Alors que je pense sérieusement à me reconverter dans le haïku, je me retrouve en tête à tête dans un ascenseur avec DeeZ. Faisant fi de la tension sexuelle qui toujours s'installe dans ce genre de situation, je ne songe à bloquer l'appareil que dans l'espoir



un peu fou de lui braquer sa version de *Skyrim*. J'en suis déjà à visualiser nettement la clé de bras mise au point pour l'occasion quand je réalise qu'il n'a pas le jeu sur lui et que mes chances de l'emporter seraient de toute façon dangereusement proches des 50 %. Tant pis, je lui demande ce qu'il pense du titre, et parviens à garder un air complètement décontracté quand il me dit à quel point c'est grandiose. Intérieurement je bouillonne, et la rage fait passer mes chances à 70 %. Ça devient jouable. Mais il n'a toujours pas le jeu sur lui. Tant pis.



Pour l'instant, une canette écrasée fait passer la fureur, mais il faudra quand même prévoir une petite séance de méditation sous cascade par sécurité. En attendant, **la diffusion du premier trailer de GTA V est l'occasion de lancer un concours de théories plus ou moins fumeuses.** Jika est persuadé que le jeu réunira les héros des précédents épisodes ; Savonfou maintient que tout ce qu'on voit représente une réalité alternative in game, l'aventure se déroulant en réalité dans le futur ; Kracou pense de son côté que *Fizz* sera complètement fumé dans *LoL*. Moi, personnellement, je m'en fous complètement : il est 17 h 30 et je ne joue toujours pas à *Skyrim*. Le reste n'a pas d'importance. Ou si peu. Parce que *GTA V*, quand même.

Mercredi 9 novembre

Skyrim est en vente à peu près partout, et de nombreuses connaissances sont déjà en train d'y jouer... Mais pas moi. Pas moi, le seul qui parmi lesdites connaissances bosse dans la presse spécialisée. Si c'est pas la honte, ça. Pour ne rien arranger, Take Two décide de pourrir définitivement ma journée en repoussant *XCOM*, qui devrait maintenant sortir quelque part entre le premier avril 2012 et le 31 mars 2013. Alors je suis peut-être un des seuls gros caves à bien vouloir espérer quelque chose de ce jeu, mais ça me fout un coup au moral. Moquez-vous, ça m'est égal, je suis au fond du trou... Contrairement à Jika, qui est à Austin pour un press tour *Star Wars : The Old Republic*. Je lui propose par mail d'en profiter pour rappeler aux gars de BioWare qu'à la base, la série *Mass Effect* devait appartenir au genre du RPG. À quelques mois de la sortie du troisième épisode, ça pourrait servir. Jika ne répond pas, il est sûrement en train de parler de l'influence du commerce d'esclaves sur l'économie de Tatooine avec un développeur aussi fan que lui... Ou peut-être en train de dormir, en fait. Je sais pas, j'ai jamais rien compris à ces histoires de décalage horaire. Pour moi, c'est une légende urbaine. Ah oui : Georges Papandréou démissionne. « Enfin » diront certains, « dommage » diront d'autres. Personnellement je ne sais pas trop, mais il est sûr que la politique perd un nom tout à fait rigolo. Enfin non, en réalité, je m'en fous complètement : il est 19 heures, et je ne joue toujours pas à *Skyrim*. Le reste n'a aucune importance.

Ou si peu. Parce que l'exposition *Game Story* ouvre quand même ses portes aujourd'hui, et c'est au Grand Palais. C'est ce que j'appelle la classe. Rendez-vous service, allez y faire un tour.

Vendredi 11 Novembre

Ha ha ! Ouais ! Je vais perdre du temps à remplir cette rubrique mystique alors que j'ai enfin récupéré *Skyrim* hier soir, et qu'un week-end de trois jours s'amorce ! Yeah, right ! Non vraiment, ne comptez pas sur moi aujourd'hui.

Mardi 15 novembre

Des cernes encadrent des yeux mis clos qui, au-dessus d'une barbe de 6 jours et partiellement dissimulés par des mèches de cheveux gras, ne semblent abriter qu'un vide infini. Je ne sais pas qui est cette personne qui semble avoir élu domicile dans mon miroir, mais une bonne dose de sommeil et un peu d'hygiène ne lui feraient pas de mal. Son air vaguement agressif me dissuade cependant de le lui faire remarquer, et je me dis qu'après tout, il vient peut-être de passer les 5 derniers jours sur *Skyrim*, comme moi. Peut-être qu'avant d'afficher cette allure presque bestiale, il était un jeune homme tout à fait présentable et... Je suis sur le point de comprendre le fonctionnement du miroir quand le besoin pressant d'un café m'arrache à la contemplation hagarde dans laquelle je m'abîmais depuis peut-être une demi-heure. Retour devant l'ordi. Tiens, ***Minecraft* passe gold après plus de deux ans passés en alpha et bêta. Il doit sortir officiellement dans trois jours** pour une vingtaine d'euros... Reste à voir si le jeu est capable de rameuter encore beaucoup de monde, après avoir passé la barre des 16 millions d'utilisateurs (dont 4 millions sur version payante) le 7 novembre dernier. Mais personnellement, je m'en fous complètement. Il est... Je ne sais plus vraiment quelle heure il est. Mais je joue à *Skyrim*, peut-être plus que de raison, et le reste n'a pas d'importance. Ou si peu. Parce qu'à l'heure où ces lignes sont écrites, je commence à ne plus vraiment sentir ma jambe droite, ma vision se brouille régulièrement, et je me demande un peu où je suis. Il fait si froid tout d'un coup, si froid... Que je me crois presque en Bordeciel. C'est cool.

VAN PELT

23 octobre 2011 : Champion ESWC
9 octobre 2011 : Vainqueur de l'IPN 3
3 juillet 2011 : Premier des Masters
français du Jeu Vidéo



« J'AIMERAIS AFFRONTER IDRA,
QU'ON SACHE ENFIN QUI EST
LE MEILLEUR. »

LE SEIGNEUR DE L'ESSAIM

FRAÎCHEMENT COURONNÉ CHAMPION DU MONDE DU JEU *STARCRAFT II* PAR L'ESWC, LE FRANÇAIS ILYES « STEPHANO » SATOURI A ACCEPTÉ DE NOUS LIVRER SES IMPRESSIONS SUR LE MONDE DU PROFESSIONAL GAMING, ET SURTOUT SUR LES NOUVELLES UNITÉS À VENIR DANS *HEART OF THE SWARM*. CHUUUUT ! ON ÉCOUTE LE MAÎTRE.

Joystick : *Pour commencer, bravo pour cette finale. Ce n'est pas la première fois que tu rencontres mouz.MaNa, mais jamais je ne t'ai vu remporter aussi largement. Qu'est-ce qui s'est passé ?*

Stephano Satouri : Plusieurs semaines se sont écoulées depuis notre première rencontre en compétition. Depuis, j'ai compris que ce n'était pas la peine d'attaquer en permanence un joueur comme MaNa qui a une posture très défensive. C'est le genre de joueur qui attend son 200 de Population pour lancer une grosse attaque. Sachant cela, je savais que je pouvais m'étendre sur la carte, et « droner » à mort sans craindre une agression. Quand on s'est enfin rencontrés, il pouvait éventuellement gagner une première bataille, mais je l'écrasais sous mon « repop ».

Quels joueurs voudrais-tu affronter, maintenant ?

S. S. : J'ai besoin de rencontrer quelques top coréens pour voir ce que je vaudrais contre eux. Beaucoup de gens disent que je m'en sors bien car j'ai la chance de ne pas les rencontrer souvent. J'aimerais aussi affronter IdrA (considéré comme l'un des meilleurs joueurs Zerg européen, ndlr), qu'on sache enfin qui est le meilleur. Cela fait plusieurs fois que l'on se croise sur les événements et que l'on se loupe.

Tu as battu Marine King en demi-finale, est-ce que cela te permet de te situer par rapport aux top players coréens ? La Corée est-elle toujours l'eldorado des pro gamers à Starcraft II ?

S. S. : Lorsque j'ai gagné les IPL 3 (IGN Pro League, ndlr), j'avais déjà prouvé que je

pouvais les battre. Le problème des Coréens, c'est qu'ils restent un peu trop entre eux, et ne savent pas s'adapter quand ils rencontrent un Américain ou un Européen. Je pense que la Corée sera toujours un cran au-dessus de nous. Joueur professionnel est un vrai travail, là-bas. Ils ont des coachs, des maisons où s'entraîner toute la journée. Je vais bientôt faire un tournoi en Corée, début décembre. J'en profiterai pour m'exercer un peu, et voir si c'est vraiment utile de s'expatrier pour progresser. Jusqu'à présent, cela n'a pas été déterminant pour la carrière de ceux qui l'ont fait.

Parlons un peu des nouvelles unités présentées à la BlizzCon. Y en a-t-il qui retiennent ton attention ?

S. S. : Je pense que ça va énormément changer le jeu Zerg. Actuellement, les joueurs Zergs doivent prendre des bases et agresser constamment. Avec ce que l'on a vu, nous allons pouvoir poser de véritables sièges devant les bases adverses. Nous aurons aussi plus d'options pour défendre nos bases, et nous aurons moins peur de nous faire massacrer sur un push. Le Swarm Host, par exemple, autorise des défenses statiques et un contrôle de la carte beaucoup plus agressif. Si on l'enterre au bon endroit et qu'on le laisse envoyer ses Locusts en permanence, l'adversaire devra réfléchir à deux fois avant de passer par là. Il y a quelques trucs que je trouve trop forts. Le fait que les Chancres puissent se déplacer sous terre par exemple. Ça me paraît un peu horrible, comme perspective.

Je ne me souviens pas t'avoir beaucoup vu utiliser l'Ultralisk. Pourquoi est-ce que l'on s'en sert si peu ? L'upgrade qu'ils proposent te semble-t-elle rééquilibrer la chose ?

S. S. : Jusqu'à présent, il suffisait d'une unité pour bloquer l'Ultralisk ou pour neutraliser son effet de zone. Grâce à sa charge souterraine, on va enfin pouvoir le rentabiliser.



Si on le compare au Colosse Protoss qui peut faire ses trois fois 20 points de dégâts à chaque fois, l'Ultralisk est très désavantagé.

Le Viper sera une unité pouvant lancer un sort réduisant la portée des armes à distance, et sa langue permet d'attirer à lui des unités. Dans quel cadre pourra-t-on l'utiliser, à ton avis ?

S. S. : Il sera très bien contre les stratégies Protoss à base de Sentinelles et de Colosses. Si le Protoss ne peut pas protéger son Colosse, ça va l'obliger à bouger. Les tanks Terran en mode siège posés au milieu de la carte seront aussi de bonnes cibles.

Le Shredder Terran est un petit gadget pas cher qui, une fois enterré, fait du DPS sur une zone entière. Ça ne te paraît pas un petit peu abusé ?

S. S. : Non, car les Terran ne disposent pas de sorts de zone en dehors de l'EMP du fantôme.

Le Vaisseau mère sera supprimé à l'occasion de cette extension. J'ai vu ta partie contre KiWiKaKi (un canadien qui est le seul top player à se servir du Vaisseau mère, ndlr). Est-ce que ça ne t'attriste pas de voir cette unité disparaître ?

S. S. : Ce n'est pas une unité qui déséquilibre le jeu, et elle apportait vraiment sa touche d'originalité dans le choix stratégique Protoss. Je trouve sa disparition vraiment dommage.

PROPOS RECUEILLIS PAR SAVONFOU

À RETENIR :

Les joueurs Zergs sont les meilleurs, les deux autres races n'étant choisies que par des planqués ou des kikoo. Et si SarenS ou AdelScott ne sont pas d'accord, qu'ils viennent me le dire en face, je pourrais être leur père, à ces morveux, non mais oh !

Ça bosse fort
dans le Bosphore
pour Ezio Auditore
da Firenze, alias
le vieux beau
gosse.



ARRIVEDERCI, EZIO

Assassin's Creed Revelations

Bruce Wayne enfle son costume de Batman et déploie ses ailes pour planer au-dessus d'un sinistre Gotham City. Hein ? Qu'est-ce que tu dis, Kracou ? On recevra pas *Batman : Arkham City* à temps ? Il faut que je passe sur *Assassin's Creed : Revelations* ? Mais... j'avais déjà écrit une super intro...

Genre Action / aventure

Éditeur Ubisoft

Développeur Ubisoft Montréal

Âge conseillé 18+

Site <http://assassinscreed.ubi.com/revelations/>

Prix Environ 50 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Intel Core 2 Duo 1.8 GHz ou AMD Athlon X2 64 2.4 GHz + 1 Gb sur XP ou 2 Gb sur Vista et Windows 7 + Carte vidéo 256 Mo

Texte & voix en français



EN RÉSUMÉ

Au rythme d'un jeu par an, il est normal qu'*Assassin's Creed* finisse par s'épuiser quelque peu. *Revelations* n'est pourtant pas un épisode honteux. C'est juste qu'il propose moins de nouveautés intéressantes que ses prédécesseurs.

PLUS

- Ciao, Ezio, t'étais un mec cool
- Le crochet
- Constantinople est jolie

MOINS

- Map plus petite que d'habitude
- Peu de grosses nouveautés
- Des révélations ? Mais lol !

VERDICT **15/20**

« **D**esmond Miles enfle son costume d'Ezio et déploie sa cape pour planer au-dessus d'une lumineuse Constantinople. » Pfff, que c'est mauvais ! Franchement, merci Batman ! Sympa, le plan foireux que tu viens de me faire. J'avais tout prévu pour qu'on se fasse un joli six pages, toi et moi. Mais il a fallu que tu annules tout à la dernière minute pour me laisser en tête à tête avec Ezio. D'accord, y'a pire comme compagnie, c'est sûr. En plus, ce quatrième épisode promet plein de réponses à nos questions. Quel est le destin de Desmond ? Pourquoi la fin du monde est prévue pour 2012 ? Pourquoi les ménestrels sont-ils des crétins congénitaux dans la saga d'Ubisoft ?

Et puis, avec un *Assassin's Creed* se déroulant en Turquie, y'a sans doute moyen de glisser plein de blagues sur les kebabs et les moustaches, ce qui est toujours poilant. Allez, c'est bon, je suis motivé ! Viens Ezio, laissons ce salaud de Batman tout seul dans son coin, il ne mérite pas qu'on s'intéresse à lui.

L'histoire sans fin

Avant tout, un petit rappel des faits s'impose, histoire de planter le décor pour ceux qui ne connaîtraient pas du tout la série. C'est l'histoire d'un mec, Desmond, qu'il s'appelle. Desmond, il était barman avant. Et il a été enlevé par des Templiers. Pas des Templiers en cottes de maille. Non, des Templiers modernes. Du genre à vivre dans des immeubles et à porter des blouses blanches. Les Templiers, ils veulent la Pomme d'Eden, un truc magique qui donne plein

de pouvoirs à son propriétaire. Mais Desmond, il ne sait pas ce que c'est, la Pomme d'Eden. Alors les Templiers mettent Desmond dans l'Animus, une machine qui permet de revivre la vie de ses ancêtres. À ce moment-là, Desmond apprend qu'il est le descendant d'une lignée d'Assassins. Et que les Assassins, ce sont les ennemis des Templiers depuis la nuit des temps ! Après, Desmond vit par procuration la vie d'Altair, son ancêtre arabe du temps des Croisades. Ça, c'était dans le premier *Assassin's Creed*. Dans les deux suivants, Desmond suit les exploits d'Ezio, un noble italien de la Renaissance. Et vous allez me dire, à quoi ça lui sert, tout ça ? Ben en gros, il apprend qu'il y a en fait plein de fragments d'Eden dans le monde. Que ces objets ont appartenu à une ancienne civilisation éradiquée bizarrement il y a bien des lustres. D'autre part, Desmond apprend aussi, pour ne rien gâcher, >>>

« La plus grande idée du jeu est d'avoir ajouté un crochet à la panoplie d'Ezio. »



Moins jolie que Venise, moins bigarrée que Rome, Constantinople reste séduisante.

qu'il est l'Élu, celui qui empêchera le cataclysme de se reproduire. Normal. Ah oui, Desmond a aussi poignardé sa copine Lucy dans un moment d'égarement, sans qu'on sache vraiment pourquoi, si ce n'est dans le but d'alimenter les forums de fans avec des débats stériles. Des débats à base de : « Les mecs d'Ubisoft ont tout prévu depuis

le début, c'est évident. Comme les auteurs de *Lost*. » Personnellement, je pense que les scénaristes écrivent toutes ces péripéties invraisemblables au jour le jour, en fonction de ce qu'ils ont mis sur leurs tartines au petit déjeuner. Exactement comme ceux de *Lost*, en fait. Tout ça pour dire, n'en déplaise à ceux qui la trouvent absolument passionnante, que la trame de fond de la série commence à stagner méchamment. Quant aux prétendues révélations promises par

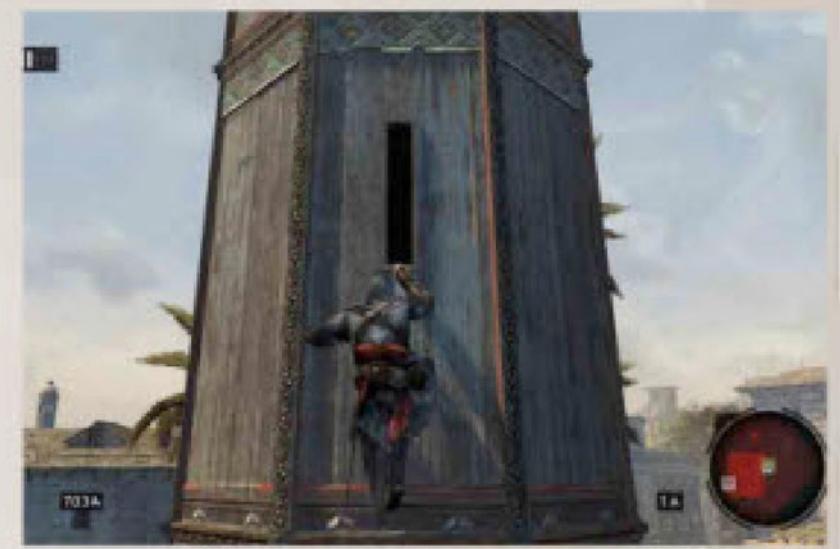
Je te tue, tu me tues...

Depuis l'année dernière et l'épisode *Brotherhood*, *Assassin's Creed* dispose d'un multijoueur plutôt rigolo. La majorité des parties s'apparentent à une succession d'assassinats, où il s'agit de faire preuve de ruse et de malice afin de surprendre ses victimes. Au fil de la progression, on débloque de nouvelles aptitudes (poison, déguisement, ...) Avec l'épisode *Revelations*, on a cette fois-ci la possibilité de choisir soi-même ses upgrades, et donc d'orienter son avatar comme on l'entend après chaque level up. Ouf. Ce multi 2.0 comporte aussi quelques nouveaux modes. Il y a par exemple du Deathmatch (anecdotique et en contradiction avec l'esprit du jeu) ainsi que du Capture the Flag par équipe vraiment très amusant. C'est intense, crispant... Bref ça mérite vraiment le coup d'œil.





La gironde madone sur la gauche va réussir à faire tourner la tête d'Ezio.



Grâce au crochet, escalader les tours n'est plus fastidieux.

le titre du jeu, elles s'avèrent bien minces, au bout du compte. Elles soulèvent même plus de questions que de réponses. Ce qui a le don de maintenir le suspense à un niveau insoutenable... ou qui peut à l'inverse s'apparenter à du foutage de gueule. À vous de choisir votre camp.

En déambulateur

Toujours est-il que ce quatrième épisode nous replace une dernière fois dans la peau d'Ezio Auditore. En proie à une crise de la cinquantaine, le bellâtre se met en tête de trouver un sens à sa vie. Plutôt que s'acheter un coupé-cabriolet rouge pétant, il décide de se rendre à Constantinople, là où sont disséminées les cinq clés verrouillant l'accès à la bibliothèque d'Altair. C'est donc l'occasion de découvrir une nouvelle ville, mais aussi de retrouver un personnage auquel on s'est attaché au fil des épisodes. Bon, je ne vais pas aller jusqu'à dire qu'Ezio est un monstre de charisme et qu'il faut le placer au panthéon des héros du jeu vidéo. Mais j'avoue que ça m'a fait quelque chose de clore son chapitre et de le voir avec une barbe grise de vieux débris. On peut d'ailleurs regretter qu'Ubisoft n'ait pas plus insisté sur l'âge de son personnage. En dehors de quelques grognements de douleur lors des acrobaties et de commentaires désobligeants de la part des badauds

« Revelations est l'épisode qui propose le terrain de jeu le plus resserré de toute la saga. »

(« Mais ce n'est plus de son âge ! »), la gentille décrépitude du héros relève plus de l'anecdote que d'autre chose. Par ailleurs, puisqu'on en est à parler de la tournée d'adieu des viocs, sachez que cet épisode met aussi un point final à l'histoire d'Altair. Malheureusement pour ses fans, l'Assassin d'origine n'a pas vraiment eu les faveurs des développeurs. On ne l'incarne en effet que 5 fois au cours du jeu, le temps de séquences aussi courtes que nazes à jouer. Mais bon, après tout, je ne suis pas certain que les fans d'Altair existent pour de vrai.

Salade, tomate, oignon

Revenons donc sur Ezio. Malgré un nombre conséquent de printemps au compteur, le bonhomme continue de multiplier les activités comme lors de ses plus belles années. En gros, *Assassin's Creed : Revelations* propose sensiblement le même contenu que son prédécesseur *Brotherhood*, à quelques exceptions détaillées dans les encadrés. En dehors de la trame principale, qui se concentre sur le train-train quotidien du job d'Assassin (sauter à la gorge des vilains en criant « Geronimo ! », la plupart du temps), le jeu propose tout un tas d'activités annexes. Ezio peut par exemple

chercher des trésors et des artefacts à travers tout Constantinople, dans le but louable de se remplir les poches. Avec cet argent, il peut rénover les boutiques ou les monuments du coin, exactement comme il l'a fait à Rome dans l'épisode précédent. Notre

>>>

You shall not pass



Parmi les activités inédites présentes dans *Revelations*, il y a ce qu'on appelle la Défense de Repaire. Pour expliquer ça rapidement, c'est un mini-jeu de Tower Defense où Ezio doit empêcher les Templiers de reprendre un quartier occupé par les Assassins. En bon général, le vieux Florentin doit repousser des vagues d'ennemis en disposant ses hommes, ses lieutenants, ses barricades ou ses tourelles. Amusant lors des premières attaques subies, le principe finit malgré tout par tourner en rond, la faute à un vrai manque de profondeur. Un constat auquel on revient souvent quand on commence à évoquer les quêtes annexes des *Assassin's Creed*...



Avec sa barbe et ses rides, c'est comme si Ezio avait trouvé un item « charisme +30 ».

>>> florentin préféré peut aussi s'adonner à des missions secondaires en compagnie de ses guildes alliées ou bien de ses apprentis Assassins. À ce sujet, Ezio a toujours droit de vie, de mort et de cuissage (à vérifier) sur ses élèves. Pour les élever à la dure, il peut par exemple les envoyer en mission n'importe où en Europe pour

qu'ils y accomplissent des choses respectables, comme « assassiner un mendiant », par exemple. La classe... Reste que ce mini-jeu de gestion, déjà présent dans *Brotherhood*, se révèle toujours bien trop superficiel pour passionner les foules sur la durée. En fait, on s'en sert surtout pour vite faire lever ses troupes afin de les

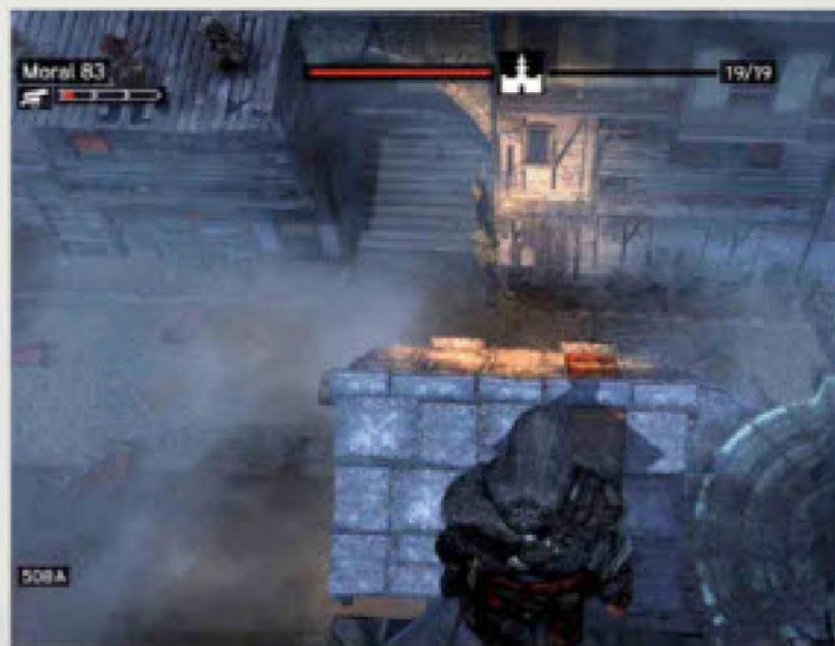
rendre plus efficaces lorsqu'on les appelle à la rescousse durant un combat.

Hooking Mamma (mia)

Les combats se sont encore affinés avec cet épisode. Ezio a gagné de nouvelles animations ainsi que quelques mouvements inédits, qui dynamisent grandement le rendu des empoignades. Et si jamais ces dernières ont tendance à s'éterniser, le héros peut désormais abrégé tout ça en balançant des bombes qu'il a achetées à la sauvette, voire qu'il a concoctées lui-même. À cette occasion, *Assassin's Creed : Revelations* introduit des séances de crafting où il s'agit de confectionner ses explosifs en mélangeant des ingrédients. Mais exactement comme avec la gestion des Assassins, cette dimension du titre demeure bien trop sommaire. On ne fait en fait que survoler cet aspect. Il est d'ailleurs possible de traverser le jeu sans se servir des bombes, leurs, chausse-trappes ou autres grenades incendiaires. Après tout, Ezio n'a pas bâti sa carrière d'Assassin silencieux pour finir en expert en démolition... On le préfère d'ailleurs quand il revient à ses premiers amours, à savoir le combat au corps-à-corps et la varappe. À ce sujet,

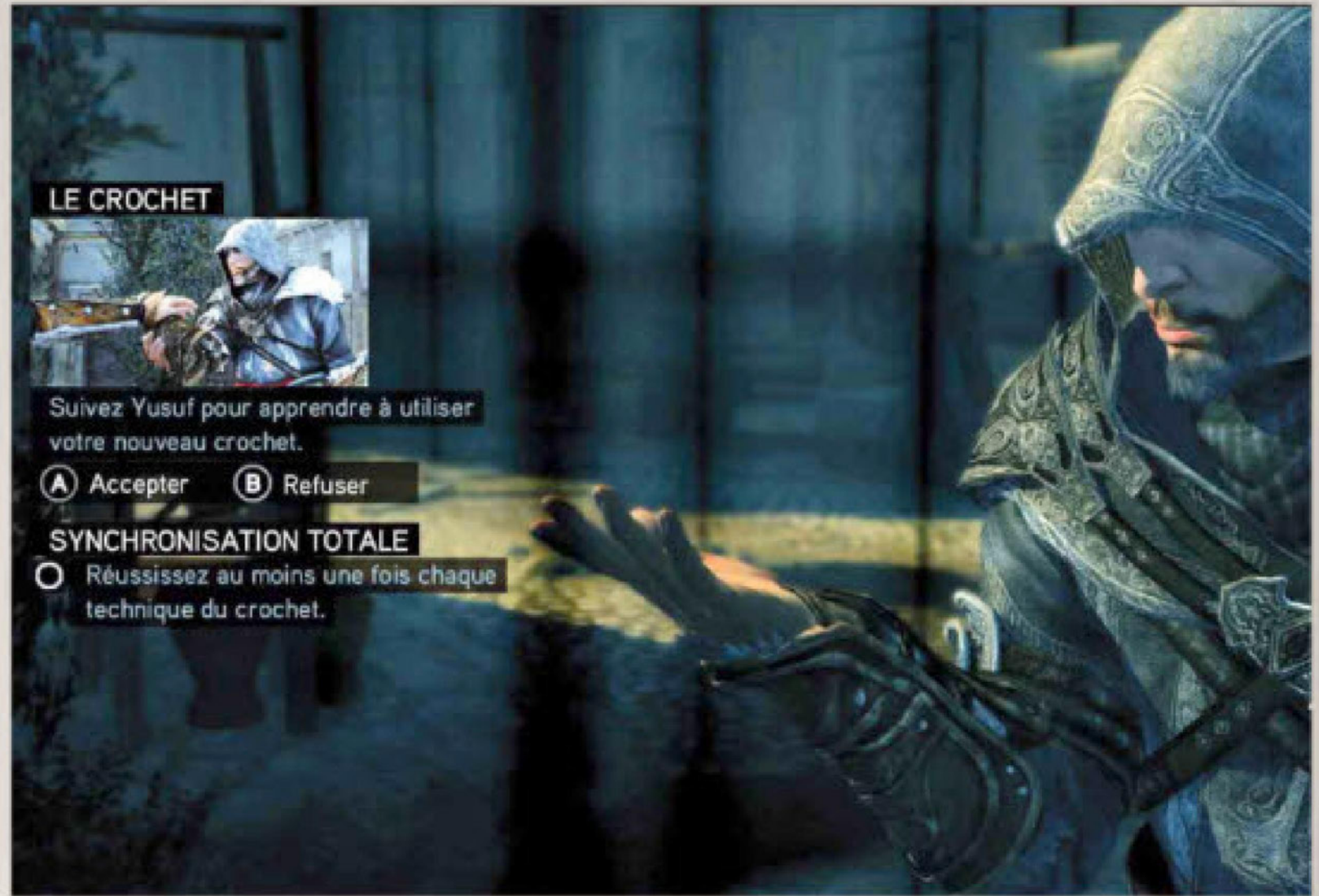
« Portris »

Le côté « pot-pourri » de la saga d'Ubisoft m'a toujours beaucoup plu. On sent que les développeurs aiment piocher leurs idées à droite et à gauche, en tentant de les mettre au service de leur licence. C'est encore le cas avec les *Mémoires de Desmond*, des courtes séquences accessibles depuis l'Animus où l'on incarne le héros contemporain en vue subjective. En fait, ces niveaux-là font énormément penser à *Portal* au niveau du level design et des mécaniques mises en œuvre. Bon... ça reste au stade de l'hommage et il n'est pas question de comparer ces courtes séquences avec *Portal 2*, plus que jamais le meilleur jeu de 2011. N'empêche que cette idée est plutôt intéressante, surtout quand la progression nous impose de créer nos propres plateformes sous nos pieds, comme dans une version cauchemardesque de *Tetris* ou de *Minecraft*. « Pot-pourri », qu'on disait.





Hé hé, je suis caché dans le foin...



Chaque mission possède un objectif facultatif, pour tous ceux qui veulent finir le jeu à 100 %.

la plus grande idée du jeu est d'avoir ajouté un crochet à la panoplie d'Ezio. Grâce à ce gadget tout bête, l'étalon italien peut gravir des bâtiments à la vitesse de l'éclair. Il dispose également de nouvelles capacités au combat, au niveau de l'esquive et du contre. Sans contestation possible, le crochet s'impose comme la plus belle idée de ce quatrième volet.

À manger du foin...

D'un point de vue plus technique, *Assassin's Creed : Revelations* souffle un peu le chaud et le froid. Déjà, il faut bien reconnaître que le moteur, à l'instar du héros, commence à accuser le poids des années. Et même si le jeu présente « l'avantage » de tourner impec' sur des configurations vieillissantes, il serait bon qu'Ubisoft songe à dépoussiérer un peu tout ça. Mais bon, ça ne risque pas d'arriver et on peut aisément tabler sur le fait que l'*Assassin's Creed* qui sortira fin 2012 sera réalisé à partir des mêmes matériaux que ceux de *Revelations*. Toujours du côté des reproches, je dois dire que l'I.A. de la série commence à me sortir par les naseaux. Si ces crétins de ménestrels ont enfin disparu, c'est pour être remplacés par des groupes de mendiants insupportables pullulant à chaque coin de rue. À côté de ça, on tombe toujours sur des gardes idiots ou sur ces hérauts

qui médissent sur votre compte. On a beau les soudoyer, dix secondes plus tard, ils se remettent à jacter et il faut de nouveau allonger le fric pour les faire changer de sujet. On peut répéter ce petit manège indéfiniment. C'est juste nul ! Ah, et il y a aussi ces types qui font tomber les cagettes qu'ils transportent lorsqu'ils croisent le regard d'Ezio. Sérieusement, je n'ai jamais compris à quoi ils servaient, ces boulets. Et pourtant, ils affichent la même stupidité depuis le premier épisode, ce qui représente au moins trois siècles selon la chronologie de la série. Une telle continuité dans la bêtise est presque impressionnante.

Dernière sommation

Terminons avec la ville de Constantinople en tant que telle. Déjà, sachez qu'*Assassin's Creed : Revelations* est l'épisode qui propose le terrain de jeu le plus resserré de toute la saga. À vue de nez, la cité doit représenter un peu plus de la moitié de la Rome de *Brotherhood*. Alors, oui, il y a de quoi tiquer et accuser Ubisoft de raboter un peu ses maps. Mais d'un autre côté, Constantinople est réellement magnifique. Encore une fois, les développeurs ont su retranscrire à merveille la géographie et l'ambiance du lieu. De la cour du palais du Sultan à la tour de Galata en passant par l'église Sainte-Sophie, la map possède ce côté exotique et solaire

« La map possède ce côté exotique et solaire qui se révèle terriblement immersif. »

qui se révèle terriblement immersif. Et qui m'amène à la conclusion suivante : en dépit de toutes les méchancetés que j'ai pu éparpiller au fil de ces pages, *Assassin's Creed : Revelations* reste un titre très agréable à parcourir. Certes pas le meilleur épisode de la franchise, mais suffisamment accrocheur, dépaysant, voire passionnant pour certains, pour qu'on le salue. On espère simplement, avec toute la naïveté qui nous caractérise (surtout celle de Jika, en fait) qu'Ubisoft s'accordera un petit délai de réflexion avant de pondre le cinquième volet.

DEEZ



Dans le coma depuis la fin de *Brotherhood*, Desmond erre dans un monde étrange.

BÊTA & TESTS



OPINION

PAR VAN PELT

Chi va solo va palloso

Bah voilà, ça y est, on a fini par l'avoir, notre rasade annuelle de *Call of Duty*. Et bien qu'elle soit accompagnée d'un *Battlefield 3* très longtemps attendu, le constat qui transparait de plus en plus au fil de ces dernières années est cette fois-ci confirmé : le mode solo emmerde tout le monde. À commencer par les développeurs, qui multiplient les mêmes ronds de jambe, certes efficaces sur le premier *Modern Warfare*, mais éculés depuis le deuxième épisode. Si la lassitude était à prévoir pour *MW3*, il est en revanche plus alarmant de constater que DICE n'a pas fait mieux avec *BF3*... On pourrait même parler de pire, tant le mode solo semble y faire office de sale bibelot tout moche posé sur la commode en chêne massif qu'est le multi. Alors d'accord, il est maintenant coutume de dire : « Non mais le solo, de toute façon, on s'en fout, on s'y fait chier 6 heures et puis basta. C'est le multi qui compte ». On dit ça... mais c'est proprement scandaleux ! Il est donc aujourd'hui admis et accepté qu'un FPS orienté multi se permette de servir un solo dégueulasse sous prétexte qu'on ne l'attendait pas pour ça. Eh bah on est biens...



Éditeur Kalypso Media - Développeur Haemimont games - Prix 30 euros environ

TROPICO 4

À force de venir, l'hiver est finalement arrivé. Et le froid, évidemment, s'est invité. Avant de laisser la dépression dans vos pauvres petits cœurs s'installer, payez-vous de bonnes vacances au soleil sur l'île de *Tropico* sous les traits d'El Presidente, le plus grand dictateur d'Amérique Latine. Et par « le plus grand », on n'entend pas « le plus verticalement étendu », mais bien « le plus pourri ». À vous, donc, les joies de la corruption et de la répression sévère, entre autres

joyeusetés qui des tyrans sont l'apanage. Il faudra tout de même maintenir votre île paradisiaque, et *Tropico 4* reste, sous ses atours cyniquo-rigolos, un véritable jeu de gestion. Et attention, pas n'importe lequel, puisqu'il reste selon un communiqué de presse « la meilleure simulation de république bananière ». Vous pourriez répondre que les simulations de république bananière ne courent pas les rues, mais ça serait vraiment chipoter. Et on sait très bien que ce n'est pas votre genre.



VAN PELT

Le mois dernier, je vous promettais qu'à partir de ce numéro, tous les rédacteurs auraient droit à leurs portraits. Bien, maintenant, vous savez que je suis un mec carrément pas fiable. Mais que ça ne vous empêche surtout pas de me faire confiance !

JEU DU MOMENT : The Elder Scrolls V : Skyrim
JEU ATTENDU : Dishonored



SAVONFOU

En ces tan unsertains, savouar que l'aillysée pourré pondre un communiqué bourré de fotes d'orthographe, sa me done tro envie de me battre pour sovè le magazinne lol. (Hey t'as vu Sarko ? Moi aussi je peux faire bosser des stagiaires dans mon service com')

JEU DU MOMENT : Battlefield 3
JEU ATTENDU : Starcraft II : Heart of the Swarm



CYD

Après avoir réussi à me sevrer de LoL, me voilà de nouveau au fond du trou ! J'enchaîne les parties jusqu'à plus soif... Il me faut ma dose quotidienne de « ace » qui hurle à travers mon casque ! Il suffit d'une partie pour replonger... Voilà, je suis cuit !

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : Diablo III



C.A.R.S. 58

On pensait que c'était une adaptation des films de Pixar, on a été déçus. Yavin, lui, l'a bien vécu.



THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM 60

Here be dragons. Here be many beautiful dragons.



L.A. NOIRE 74

Dès que la version du jeu est arrivée dans nos bureaux, on a su que ce serait une affaire pas comme les autres...

les tops du mois

FPS MULTI

- 1- Battlefield 3
- 2- Team Fortress 2
- 3- BRINK

COURSE AUTOMOBILE

- 1- F1 2011
- 2- DiRT 3
- 3- iRacing

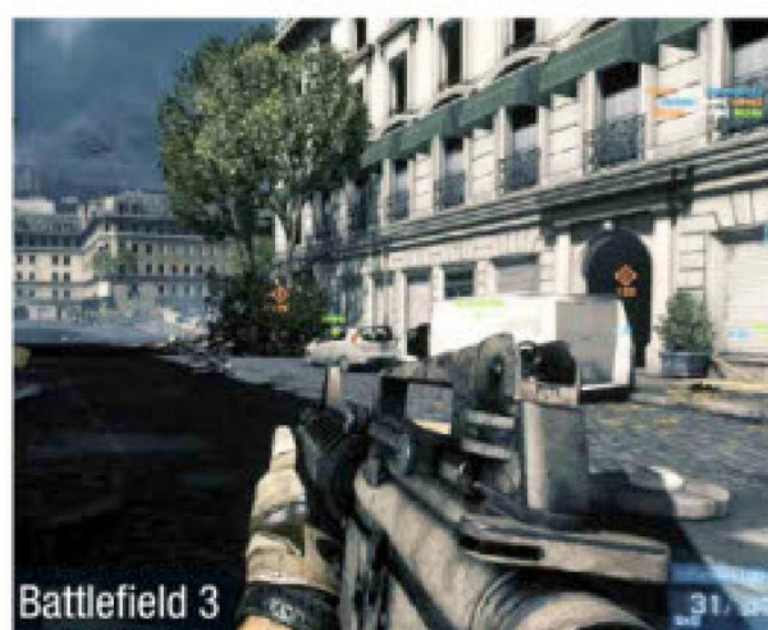
RPG

- 1- The Elder Scrolls V : Skyrim
- 2- The Witcher 2
- 3- Might & Magic Heroes VI

JEUX INDÉ

- 1- Limbo
- 2- Minecraft
- 3- The Binding of Isaac

The Elder Scrolls V : Skyrim



Battlefield 3



F1 2011



Limbo



YAVIN

Souvenez-vous de mon histoire de coquillettes (Joystick n° 248) et sachez qu'entretemps, mon chat a fait tomber un paquet de Penne Rigate. Le nettoyage n'a pas suffi, il semble tout fier de m'en ramener une de temps à autre. Soupir.



JIKA

Quoi de mieux que de profiter de mon manque cruel d'inspiration pour vous parler d'une bien belle série : *American Horror Story*. Du glauque, du sexe et des fœtus dans des bœufs... L'américain dans toute sa splendeur !



KRACOUKAS

Message personnel : je recherche désespérément un Buzz L'Éclair, grand format, et qui parle français quand on appuie sur le bouton bleu de sa ceinture. C'est ça, marrez-vous... Vous verrez, vous ferez moins les malins quand vous aurez des gosses !

JEU DU MOMENT : The Elder Scrolls V : Skyrim
JEU ATTENDU : The Elder Scrolls VI : Temps Libre

JEU DU MOMENT : The Elder Scrolls V : Skyrim
JEU ATTENDU : DIABLO III

JEU DU MOMENT : Toys "R" Us 2012
JEU ATTENDU : Star Wars : The Old Republic



Le monde de *Trine 2* se révèle très varié. Vous évoluerez dans des paysages colorés, avant de vous enfoncer dans de sombres grottes.

Genre Plateforme / Éditeur Frozenbyte / Développeur Frozenbyte / Site <http://trine2.com> / Sortie Décembre 2011

TROIS FOIS PLUS DE PLAISIR

TRINE 2

Trine 2 ose enfin le mode coop ! Entre les plaisirs solitaires et le plan à trois, voilà un épisode qui s'annonce jouissif, et c'est peu de le dire !

BÊTA



Entre *Trine* et *Limbo*, la scène des développeurs indépendants prouve qu'il n'est pas nécessaire de placer des millions de dollars dans des moteurs 3D pour proposer des titres envoûtants. Essayer *Trine 2*, c'est l'adopter !

Une fois de plus, les petits gars de chez Frozenbyte nous entraînent dans le monde onirique de *Trine*. Ce deuxième volet reprend les principes de son frère aîné en proposant un gameplay simple, des environnements magnifiques et trois protagonistes classiques mais vraiment efficaces. Amadeus, le magicien, est capable de créer des objets et d'user de télékinésie pour déplacer de gros rochers. On sent le type qui a fait un stage sur Dagobah auprès d'une petite créature verte. Zoya, la voleuse, est légère comme une plume et peut atteindre des endroits normalement inaccessibles. Accrochée à une corde, elle peut également se balancer et dégommer un furoncle sur le pied d'un orc à 500 mètres grâce à sa précision au tir à l'arc. Enfin, Pontius, brave

chevalier un peu à l'étroit dans son armure, s'avère très utile pour briser des murs à deux mains ou pour se protéger de projectiles grâce à son bouclier.

À trois, c'est mieux !

Vous aurez naturellement l'occasion de switcher entre ces différents personnages pour résoudre les énigmes et combattre les créatures qui vous barrent la route. Parfois, vous serez face à de véritables casse-têtes qui nécessiteront l'attention de tous vos neurones. C'est là que *Trine 2* prend tout son intérêt et ne propose pas qu'un simple jeu de plateforme basique. Le plus jouissif reste la partie en coop jusqu'à 3 participants. Vous pourrez alors vous entraider et profiter de chacune des compétences des

autres joueurs. Par exemple, le chevalier peut lever son bouclier en guise de plateforme pour porter un autre personnage. Dans d'autres cas, vous pourrez voir deux magiciens se faire léviter mutuellement... Bref, les possibilités sont nombreuses ! Même si nous n'avons pu accomplir qu'un seul niveau dans cette bêta, *Trine 2* se révèle très accrocheur et prometteur. Vivement la suite !

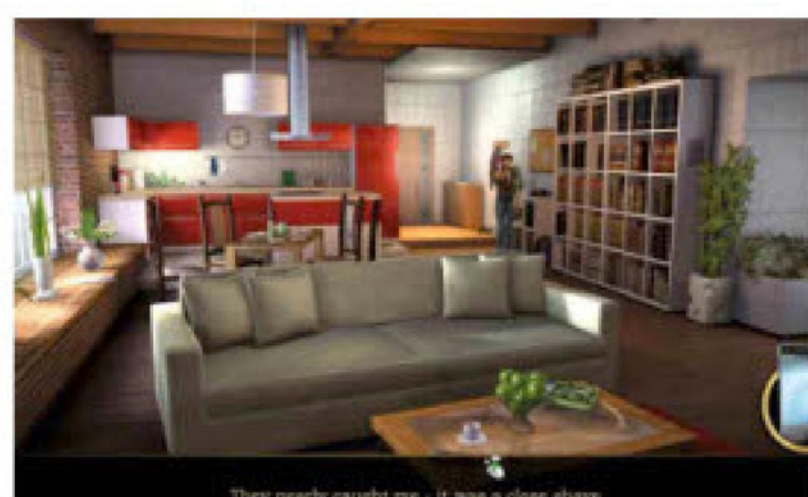
CYD

À RETENIR

Les développeurs ont décidément bien fait d'ajouter un mode multi à *Trine 2*. Ce dernier n'en ressort que plus intéressant et captivant. Il n'en reste pas moins très plaisant en solo, avec ses nombreuses énigmes à résoudre et son univers incroyablement ensorcelant.



Impressionnants, vos costumes ! On dirait des vrais !



Allo, Papa ? Max est parti ! Comment ça, « encore » ?!

Genre Point & click / Éditeur Deep Silver / Développeur Animation Arts / Site www.arretonsdexploiterlesrousses.com / Sortie 2012

POUSSER N'EST PAS JOUER

SECRET FILES 3 CODE ARCHIMÈDE

On critique souvent les blondes, mais Nina Kalenkov le prouve, les rousses ne sont pas plus dégourdies. Prend ceci, allume ça, ouvre la boîte... Faut tout lui dire !

Max Gruber aura décidément tout essayé pour se débarrasser de la très jolie mais très collante Nina. Pour mémoire, leur histoire avait commencé en 2006 à Tunguska, et très vite, le beau gosse remarquait la propension de sa nouvelle compagne à lui attirer les pires emmerdes. Deux ans plus tard, il part effectuer quelques fouilles en Amérique du Sud (*Secret Files 2 : Puritas Cordis*), une manière polie de lui signifier : « T'es gentille, mais tu me lâche les raisins ! » Peine perdue, la belle applique quelques semaines

À RETENIR

Depuis quelques jours, je fais un rêve étrange : Dans ma salle de bain, j'admire un lapin roux et un lapin chevelu se vautrer dans une baignoire remplie de rhum et de feuilles de menthe. Ils me regardent et me disent : « Viens... Viieeens... On est bien... » Un conseil ?

plus tard, et prend même le temps de sauver le monde de l'apocalypse. Depuis, il va de désillusions en échecs. L'incendie de l'appartement ? Elle survit miraculeusement ! L'attaque de l'ours échappé du zoo ? Elle sortait de chez le boucher, le kilo de rôti l'a sauvée ! Dans ce dernier épisode, il joue son va-tout, et organise son enlèvement par une pseudo équipe du GIGN. Évidemment, imaginer que la jeune femme pourrait lâcher le morceau à six jours de son mariage tient de la douce utopie. Mais avec pour tout indice un tournevis, un canard qui fait pouet, et une paire de bolas, la route vers l'autel s'annonce pentue.

Point & click & point & click

Bon d'accord : mon résumé de la série est légèrement romancé, mais à dire vrai, j'avais besoin d'un peu de folie au sortir de cette preview. Même genre

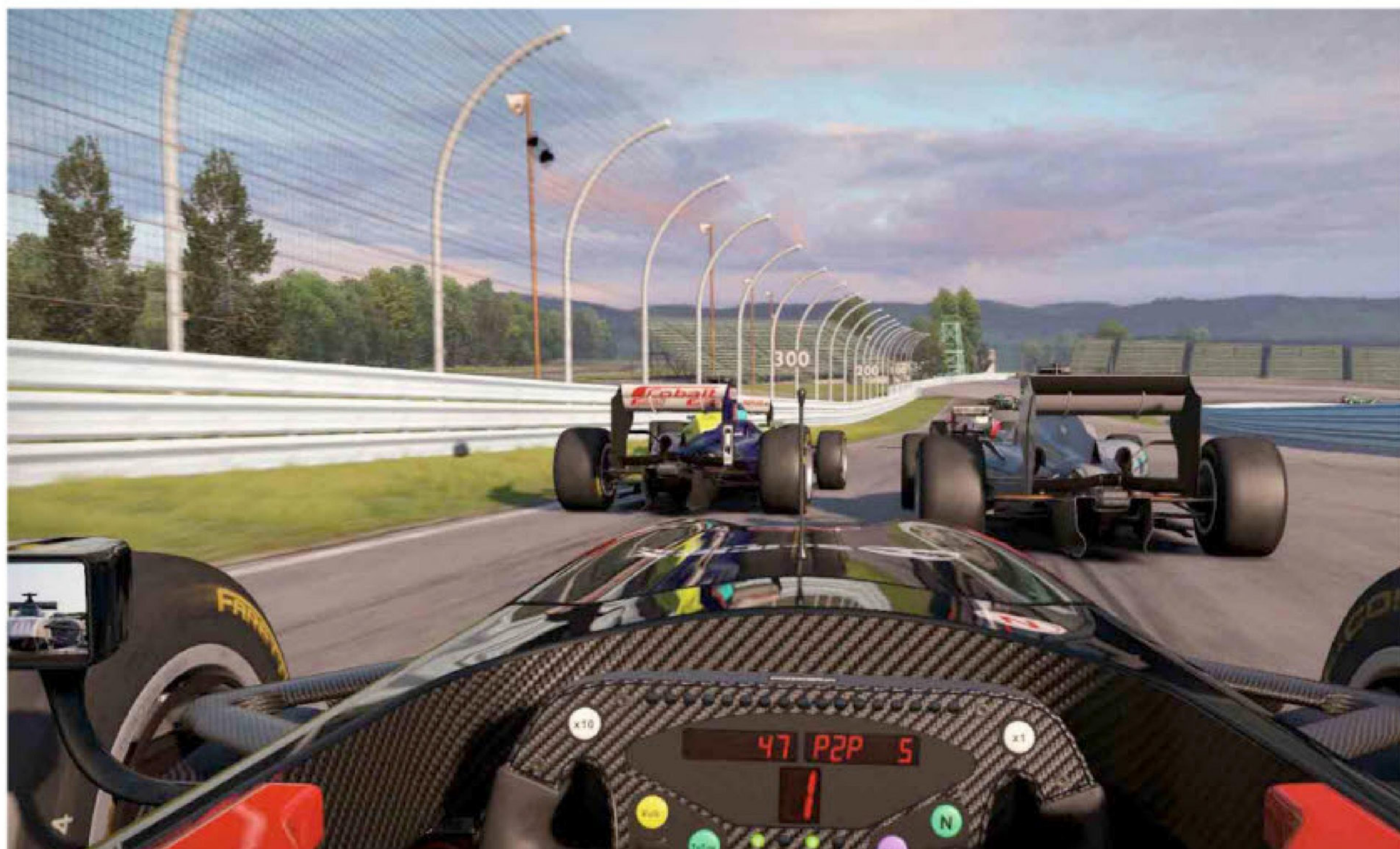
d'histoire (aventures aux quatre coins du monde sur fond de recherche de l'amour), même style graphique, même gameplay, on ne peut pas dire que les développeurs de ce troisième opus se soient vautrés dans la nouveauté et la prise de risque. Du coup, on ne voit pas trop ce que va bien pouvoir apporter ce nouvel épisode de la série, entre l'impression de redondance que laisse ce début d'aventure et des énigmes qui paraissent bien lisses au regard du fun affiché par d'autres titres récemment sortis. Il faudra bien sûr attendre une version plus complète du jeu avant de tirer des conclusions, mais on ressent déjà que le concept de l'aventurière sexy commence à s'essouffler. Allez, offrons à Nina son happy end, et qu'elle se retire de la vie vidéoludique la tête haute. Elle le mérite bien, après tout.

KRACOUKAS

BÊTA



Vous venez de vous enfiler votre huitième shot de tequila, et vous savez que le prochain signera votre irrémédiable déchéance. Pour *Secret Files 3*, c'est un peu la même chose. Après celui-là, il faudra penser à s'arrêter.



Si vous trouvez que ça ne ressemble pas à une bêta, rassurez-vous, nous non plus.

Genre Course / Éditeur – / Développeur Slightly Mad Studios / Site www.wmdportal.com/projects/cars / Sortie N. C.

LE MOTEUR, C'EST VOUS

C.A.R.S.

Si l'on dit du journalisme total, est-ce qu'on dit des journalismes totaux ? Des journalismes totos ? Toto le journaliste ? Euh... je m'égare, mais je vais vous montrer ce que c'est, le journalisme total.

BÊTA



C'est un fait, *C.A.R.S.* semble parti pour devenir LA référence absolue des jeux de course, toutes machines confondues. Un projet ambitieux, risqué, mais aussi une grosse claque que nous vous invitons à essayer d'urgence.

Jour après jour, les bourses s'effondrent, le capitalisme tremble, les indignés s'indignent et occupent ce qu'il y a à occuper. Peut-être assiste-t-on à la fin d'une ère et ça ne m'arrange pas particulièrement, vu que j'aurais pu devenir actionnaire. Ouais, on m'a proposé d'investir de l'argent dans une entreprise. À savoir Slightly Mad Studios (*Need for Speed : Shift*, *Shift 2 : Unleashed*) qui a décidé de sortir un tout nouveau jeu de bagnoles dont le développement est entièrement financé par la communauté. L'avantage, c'est que si j'accepte de m'impliquer à hauteur de 25 petits euros, j'aurai droit à une nouvelle

version (une « build ») alpha toutes les semaines pour voir comment le jeu avance. Mieux encore, si jamais le jeu cartonne à sa sortie, à hauteur de plusieurs millions d'exemplaires, il se peut que je me voie octroyer un petit retour sur investissement. Autant dire que chaque actionnaire de *C.A.R.S.* a tout intérêt à s'occuper lui-même de la promotion du titre s'il veut y gagner quelque chose sur le long terme. Cela dit, le jeu en vaut-il le coup, ou assiste-t-on à une très mauvaise farce ? J'aurais bien conclu par un solide « éléments de réponse » pour bien me la péter comme dans *Envoyé Spécial*, mais la vérité, c'est que j'ai la réponse.

Bonjour, en chantier

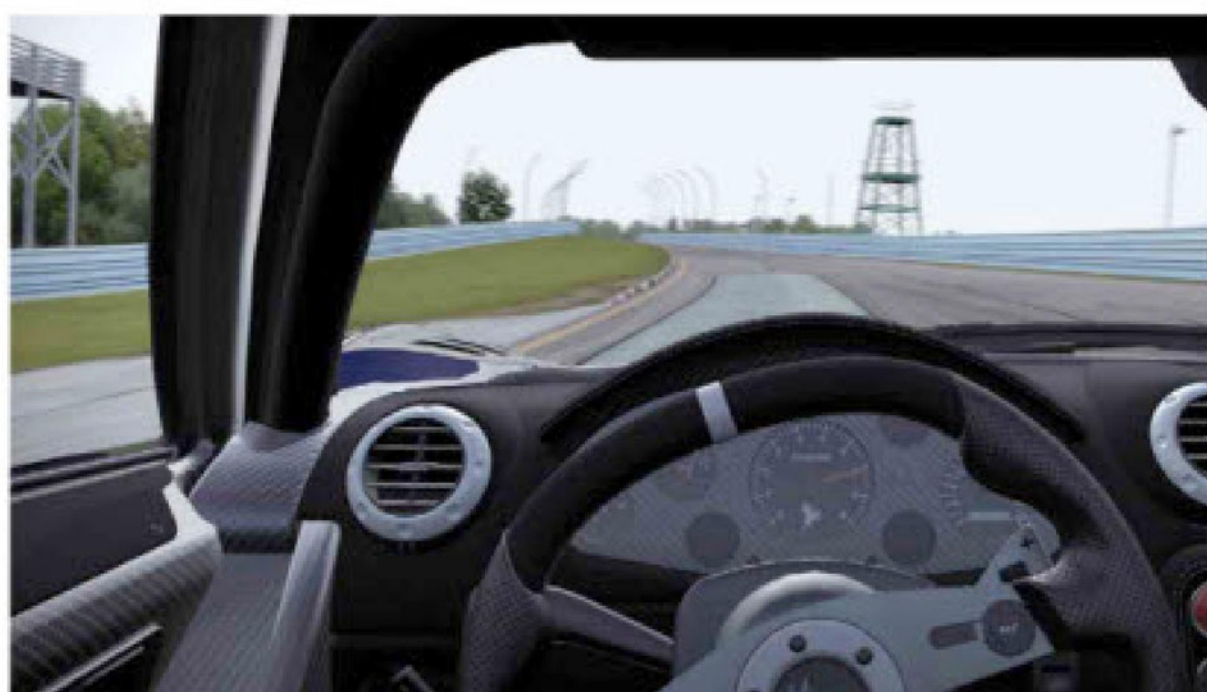
Ce jeu va déchirer. Jugez plutôt : à 10 % du développement, plusieurs circuits (Imola et Watkins Glen) sont déjà modélisés, ainsi que différentes voitures dont quelques monoplaces, historiques ou ultra-modernes, des voitures de tourisme, un karting ou encore l'étonnante Ariel Atom dont la licence a été acquise tout récemment. Là où on prend une grosse baffe, c'est lorsque l'on constate que, non, les développeurs n'avaient pas pipeauté leurs captures d'écran. Le titre est réellement magnifique, doté de textures très détaillées, d'éléments de décor parfaitement modélisés et



La carrière débutera en karting pour se terminer sur de surpuissantes monoplaces.



Plusieurs licences ont déjà été signées. Ici : l'étonnante Ariel Atom.



L'intérieur des habitacles s'avère saisissant de réalisme.



Le mythique tracé d'Imola avec des F1 historiques ? Le pied !

« LE TITRE EST RÉELLEMENT MAGNIFIQUE, DOTÉ DE TEXTURES TRÈS DÉTAILLÉES ET D'ÉLÉMENTS DE DÉCOR PARFAITEMENT MODÉLISÉS. »

de pistes sur lesquelles on pourrait passer des heures à compter chaque petite bosse tant tout cela est magistralement réalisé. Je ne vous parle même pas des voitures qui frisent les limites de la perfection au point où l'on peut admirer le jeu des suspensions lorsqu'on se trouve en vue piste. Lors d'un contact un peu trop violent avec un rail de sécurité, quand le capot s'envole, on peut même apercevoir... le moteur, en fonctionnement. Comme si tout cela était parfaitement normal.

À l'école des pilotes de course

Rien que pour ça, la concurrence peut déjà partir boudier dans son coin en pleurant. Mais voilà, l'humiliation devient totale lorsqu'on prend le volant (ici un G25) et que l'on aligne quelques tours de piste. Vous vous souvenez de la forte tendance au survirage des voitures des deux *Shift* ? Et de l'affreux temps de réponse du volant, obligeant à passer du temps à trouver le bon réglage sans jamais être totalement

satisfait ? C'est fini ! Les développeurs ont abattu un travail de titan. Les voitures répondent au doigt et à l'œil, les transferts de masse sont convaincants, et lorsque le véhicule part en vrille sur un freinage optimiste, il est encore possible de le rattraper d'un savant contre-braquage, comme le ferait un véritable pilote. On peut même participer à de vraies courses face à des adversaires I.A., même si ces derniers en sont encore réduits à un comportement basique et qu'ils commettent pas mal d'erreurs d'appréciation. Reste que le stade « basique » de *C.A.R.S.* correspond quasiment au niveau du jeu complet dans une production SimBin.

3, 2, 1, foncez !

Avant de conclure, je vous rappelle que l'on parle quand même d'un titre auquel il manque encore 90 % de son développement avant d'être considéré comme terminé. Et forcément, il reste encore pas mal de zones d'ombre.

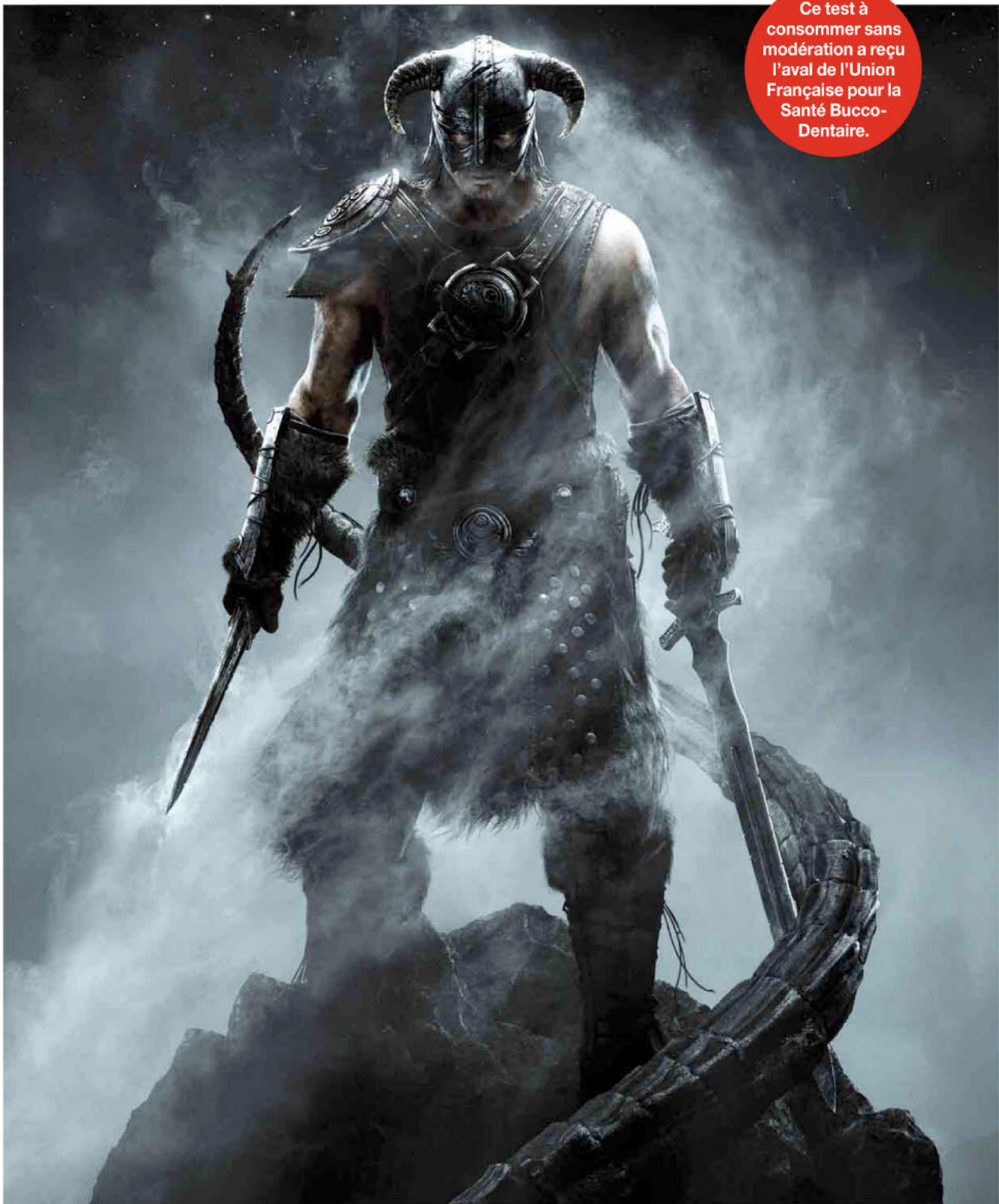
Le multijoueur n'est pas encore implémenté, de nombreux circuits viendront compléter l'ensemble ainsi que d'autres bolides. En théorie, *C.A.R.S.* devrait fonctionner sur un modèle Free 2 Play laissant l'accès à un contenu basique suivi d'éléments payants (circuits et voitures), mais le chemin est encore long et tout doit être déterminé dans les mois à venir. Pour écouler des centaines de milliers d'exemplaires, une sortie PC devrait suffire, alors que pour atteindre les millions espérés, il faudra impérativement passer par les consoles de jeu. En attendant, le titre semble surtout taillé pour nos machines avec son approche simulation réjouissante et si j'étais à votre place, je n'hésiterais pas une seule seconde avant d'investir dans un projet qui s'annonce d'ores et déjà fantastique. Le foirage semble impossible, et si par malheur il avait lieu, je veux bien finir ma vie à manger des pneus.

YAVIN

À RETENIR

Vous l'avez pigé, pour jouer à *C.A.R.S.*, il faut passer à la caisse et donc adhérer au modèle économique du titre. Si tel est le cas, plusieurs formules s'offrent à vous. Pour 10 €, vous aurez droit à une version mensuelle du titre, et 25 € investis vous ouvriront les portes des builds hebdomadaires. Pour y accéder, rendez-vous sur le site officiel : <http://tiny.cc/4joga>

Ce test à
consommer sans
modération a reçu
l'aval de l'Union
Française pour la
Santé Bucco-
Dentaire.



LE CIEL POUR SEULE LIMITE

The Elder Scrolls V : Skyrim

Rangez vos femmes, vendez vos enfants, enfermez le chien, ou faites-le piquer : *Skyrim* débarque enfin sur nos machines, et va de toute façon rendre totalement obsolètes tous ces gadgets inutiles.

Genre Jeu de rôle

Éditeur Bethesda

Développeur Bethesda

Âge conseillé 18+

Site www.elderscrolls.com

Prix Environ 50 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

CPU 2 GHz, 4 Go Ram,
Carte 3D Nvidia GTX260
ou ATI 4890 1 Go

Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

J'aurais pu me montrer bêtement mathématique et infliger un petit 17/20 à *Skyrim*, eu égard à sa finition pour le moins perfectible. Mais j'ai préféré récompenser l'immense plaisir que procure la découverte de ce RPG, qui offre une expérience à la fois rare et incontournable.

PLUS

- Liberté chérie
- Voir Bordeciel, et mourir
- Un contenu incroyable
- Une ambiance sonore envoûtante

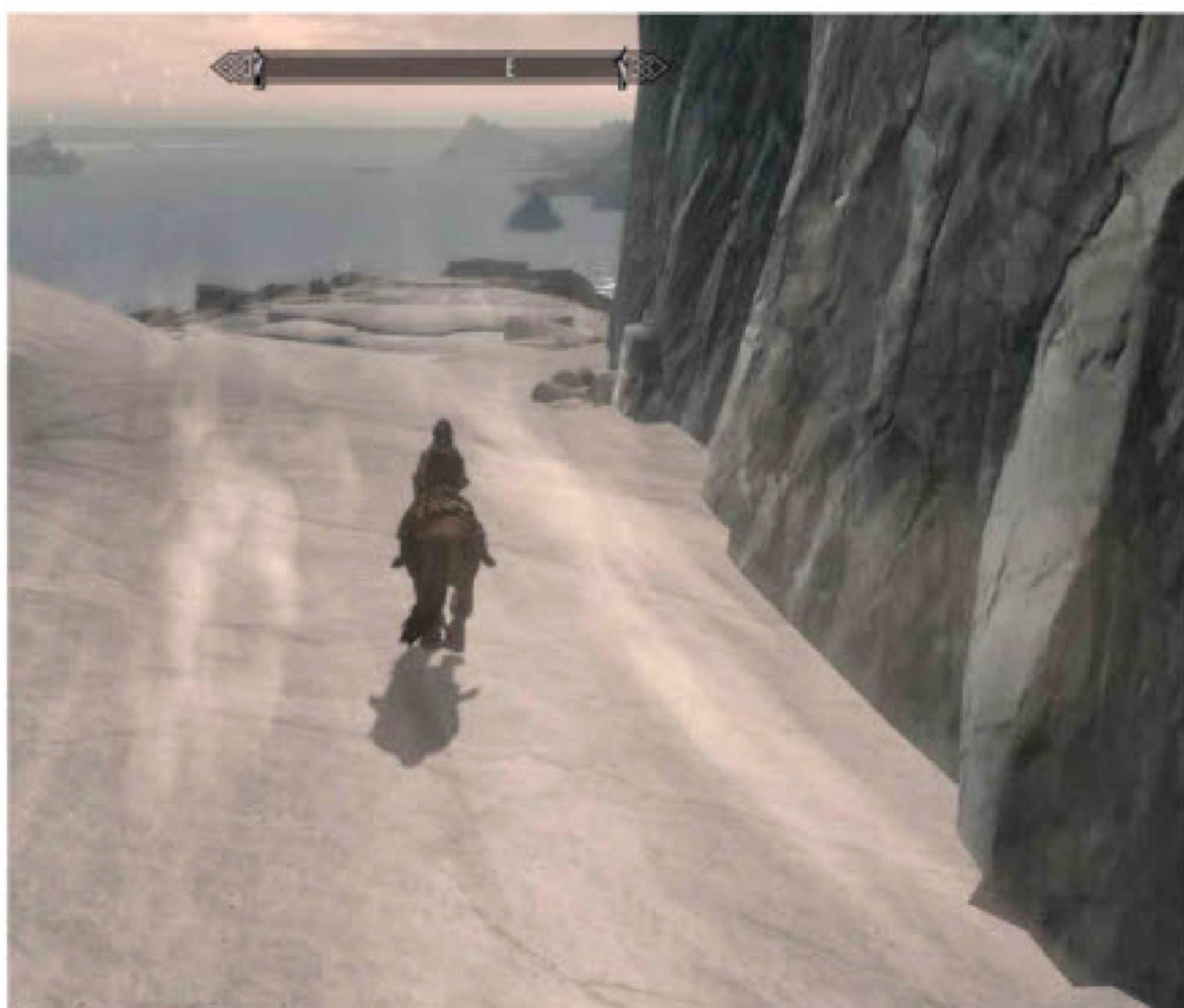
MOINS

- IA et équilibrages fanés, bugs en pagaille.
- Allergique au couple clavier souris.

VERDICT **19/20**

Dans mes rêves les plus fous, je devais recevoir *Skyrim* une veille de 25 décembre, des mains d'une sculpturale mère Noël qui aurait judicieusement remplacé son troupeau de rennes par quelques nymphettes tout aussi sculpturales et court-vêtues. Conscient de la tâche immense qu'est de tester un titre aussi attendu, mon boss m'aurait octroyé 3 mois pour le découvrir bien en profondeur. Pour être sûr qu'on ne me dérange pas, il aurait même ajouté : « Tiens, voilà tes billets pour Bora-Bora, je voulais que tu sois au calme pour bosser ! » Oui, je sais, c'est un peu naïf (notez le « un peu »), et ça ne s'est pas du tout passé comme ça.

D'abord, alors que le consoleux moyen trouvait son exemplaire du jeu sous le sapin, moi, je n'ai eu droit qu'à un message laconique de Bethesda : « Cher Kracou, désolé, mais ta version PC, tu l'attendras un mois de plus ! Sans rancune, hein. » Puis j'ai dû supporter les railleries de mes petits camarades accros au pad : « Alors, t'as joué à *Skyrim* ? », « Hey, Kracou, *Skyrim*, il est comment sur PC ? Huhuhu. » Toujours très digne, je me contentais de répondre : « (Bruit d'une rotule qui rebondit sur le sol) Et toi, tu vas faire comment pour aller au squash, ce soir, avec un genou plié ? » Oui, la réalité fut loin du rêve escompté, du moins jusqu'à ce qu'un code Steam finisse



I'm a poor lonesome cowboy, I'm a long long way from home.

enfin par atterrir sur ma boîte mail. À partir de là, le rêve a enfin pu reprendre ses droits.

Graine de hit

Mettons tout de suite les choses au clair : *Skyrim* est une grosse tuerie intergalactique. Certes, et nous allons avoir l'occasion d'en parler, il traîne derrière lui pas mal de casseroles, les mêmes que l'on retrouvait déjà quelques années auparavant dans les précédents opus : IA inconstante, et bugs à tous les étages. Mais il faut bien le reconnaître, le plaisir de jeu et la sensation de liberté qu'inspire le titre de Bethesda sont absolument incomparables, et vous sautent

à la figure dès la fin de la phase de tutoriel. Une phase qui servira à vous familiariser tout autant avec les différentes possibilités d'action

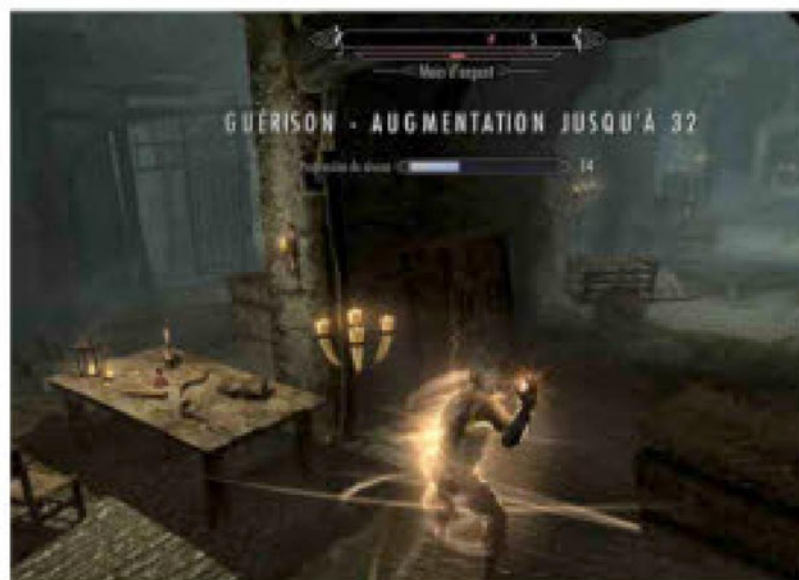
de votre héros qu'avec l'univers de Bordeciel, une terre à l'ambiance bien plus froide et sombre que celle d'Oblivion. Ici, tout n'est que désolation et mélancolie, entre les villageois qui tentent tant bien que mal de survivre au réveil des dragons, et la rudesse d'un climat nordique particulièrement inhospitalier. Attention toutefois ! Ne croyez pas que cette ambiance de toundra sibérienne vous oblige à subir de sempiternels paysages figés et dépouillés. Le travail des designers a au contraire été remarquable, et met parfaitement à profit effets climatiques et animations naturelles, comme ces lapins qui passent furtivement d'un terrier à un autre, ou ces saumons qui remontent le courant d'une rivière en frétilant. Le contraste jour/nuit est également assez saisissant, entre la beauté glaciale d'une plaine balayée par les

>>>

« Une direction artistique en pleine forme, qui offre parfois de purs moments d'extase. »



Ne faites pas comme Jika : rasez-vous !



C'est en forgeant qu'on devient forgeron.



Ton déjeuner, mon Brin-brin, cuit à point comme tu l'aimes.

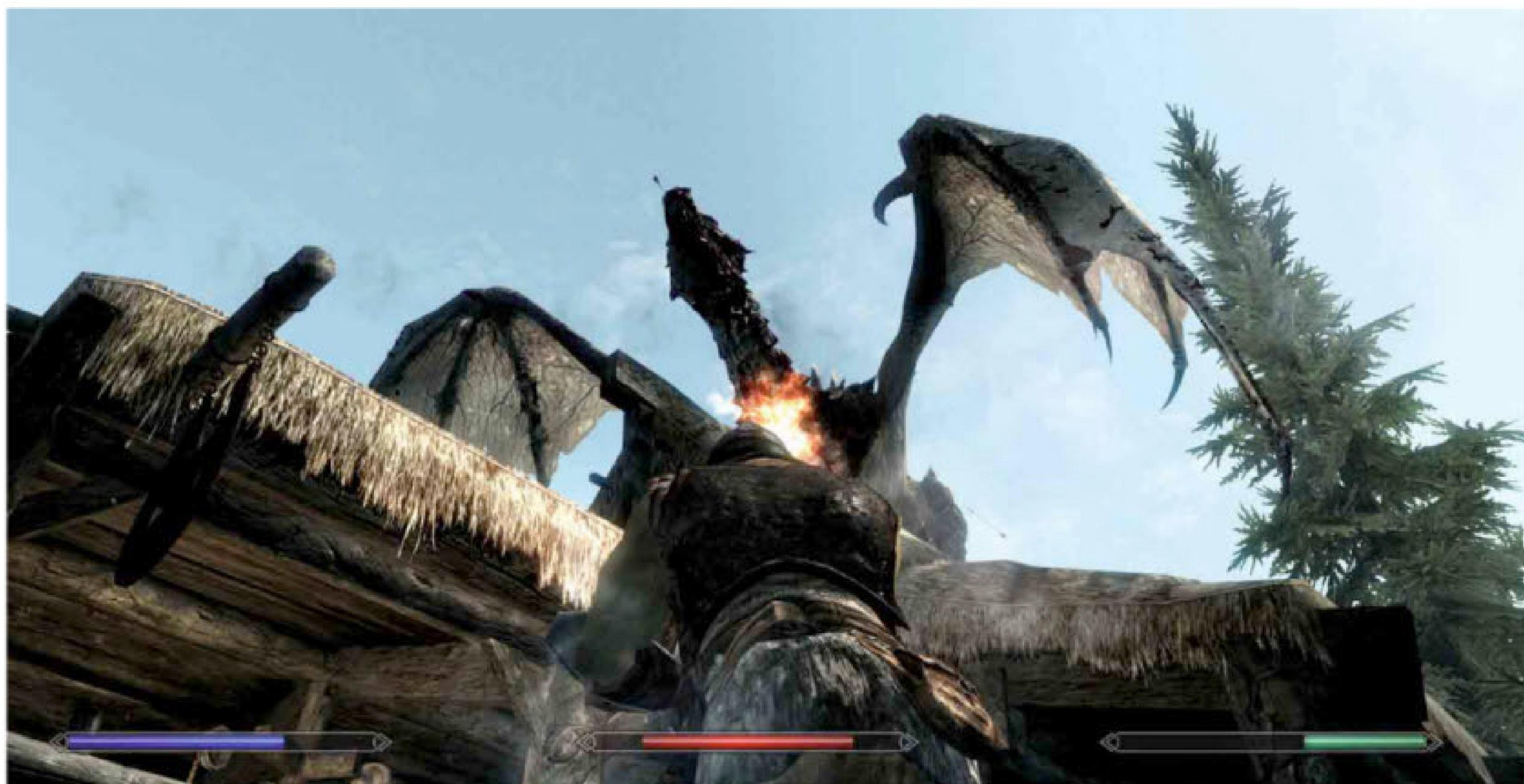
>>> bourrasques de vent et de neige, et l'angoisse qui transpire une fois la nuit tombée, lorsque la mer devient noire, et les montagnes menaçantes. Une direction artistique en pleine forme, donc, et qui offre parfois de purs moments d'extase, comme à Fordhiver, la fameuse cité des mages, que j'ai longtemps cherchée dans le blizzard, et qui ne m'est apparue qu'une fois ce dernier tombé, majestueusement perchée au bord d'une falaise, et baignée dans une aurore boréale. A kind of magic, comme dirait l'ami Freddy.

Douce anarchie

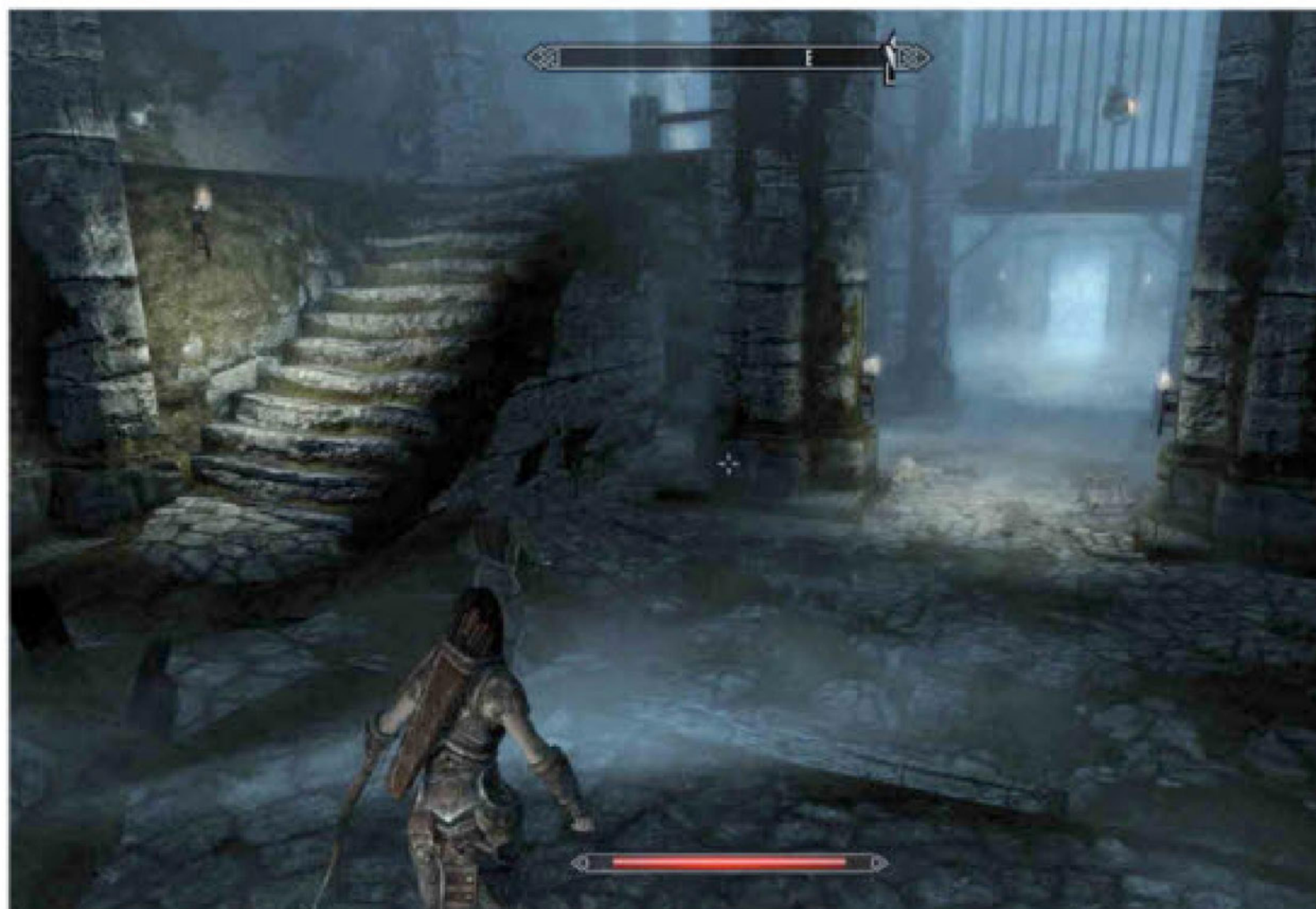
D'ailleurs, Fordhiver et toutes les péripéties qui m'y ont conduit sont un excellent exemple pour vous présenter un autre des aspects jouissifs de *Skyrim* : son univers incroyablement dense et varié. En effet, vous apprendrez très rapidement que cette cité est ZE place to be lorsque comme moi, on a préféré les tours de magie à la Garcimore au maniement des armes piquantes et tranchantes. Pourtant, à partir du moment où j'ai décidé de m'y rendre, il m'a fallu pas moins de quatre jours

de jeu (à la louche, une trentaine d'heures) pour arriver à destination. Quel était le problème ? Trop loin ? Mon cheval a crevé ? Que nenni... Simplement, le jeu propose tellement de rencontres, de choses à faire, de possibilités de perdre du temps, qu'il devient très difficile de se fixer des objectifs précis. Cela passera bien sûr par des quêtes classiques que l'on pourra récupérer auprès d'un Jarl, ou d'un PNJ dans le besoin, mais aussi par des biais bien plus subtils. Souvent, on ne vous proposera pas les choses directement, mais une lumière provenant d'un fort abandonné en contrebas d'une route pourra attirer votre attention. Une fois à l'intérieur, on découvre qu'une secte y a établi domicile, et qu'elle ne partage pas votre amour

« Un magnifique bac à sable où les seules limites se résument presque uniquement à celles que vous vous imposez. »



Ah ça, vous allez pouvoir en crafter, des sacs à main !



Les compagnons feront d'excellentes mules, et accessoirement, des tanks honorables.

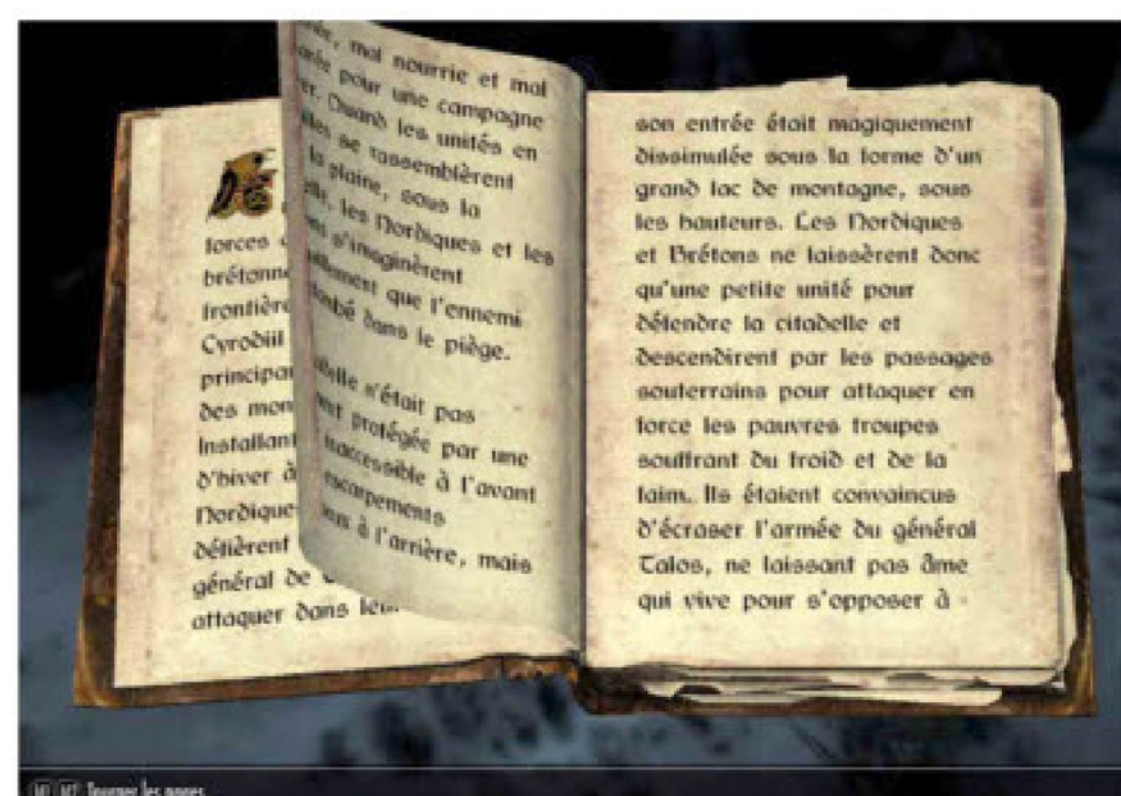
Skyrim fait la part belle aux compétences généralistes.

pour la paix et les longues séances de lecture au coin du feu. Sur le chef (que vous aurez préalablement rôti), vous trouvez un poème qui semble parler d'une montagne sacrée et d'un objet de pouvoir qui y serait caché. Un tour sur la carte : la montagne se trouve justement à deux encablures. La revue d'inventaire fait aussi état d'un bouclier aux armoiries d'un clan de Blancherive, que vous pourrez garder pour le bonus qu'il apporte, ou rendre à son propriétaire, en échange d'une nouvelle quête... Parfois, il suffira tout simplement de passer à côté de deux gardes discutant d'un récent massacre au nord d'une ville pour faire apparaître une nouvelle entrée sur votre carte du monde. Et là, je n'aborde que la partie « scénarisée » ! À cela s'ajoute le crafting, ou la possibilité de grimper dans l'échelle sociale en achetant terrains et maisons. Autant de choix qui font de *Skyrim* un magnifique bac à sable où les seules limites se résument presque à celles que vous vous imposez. À titre d'exemple, j'ai cherché un temps un moyen de stocker toutes mes écailles de dragon qui pèsent une tonne, mais je n'avais pas les moyens de m'acheter un pied-à-terre. Plus tard, un internaute m'a confié que de son côté, il avait littéralement annexé un fort à la force de l'épée, et qu'il s'était tout

simplement créé SA forteresse ! Pas moins que ça.

Menu – Charger – Dernière

Alors évidemment, une telle liberté n'est pas sans poser quelques problèmes, comme je le signalais en préambule. Contrairement à des productions très cadrées comme *The Witcher 2*, l'intrigue de *Skyrim* a souvent tendance à passer au second plan, et les moments forts du jeu tiennent plus à la découverte de l'univers qu'aux rebondissements scénaristiques. De même, en dépit de tous ses pouvoirs et du destin épique qu'on lui prête, le personnage principal conserve le charisme d'un petit pois et semble finalement bien peu de chose devant la force du monde qu'il parcourt... Toujours sur le fond, on peut déplorer que les différentes factions rencontrées ne tiennent pas plus compte de nos décisions antérieures, comme de s'être lié à leurs pires ennemis, par exemple. Plus sur la forme, notre petit cœur joufflu de PCiste ne peut que regretter le manque flagrant d'intégration du jeu sur ce support. Un scandale quand on pense à tout ce que la série doit à cette communauté. Mais le plus gênant tient véritablement aux soucis d'équilibrage ou de finition, qui tournent parfois au risible... Un classique chez Bethesda.



Le travail de titan qu'a dû représenter l'écriture de certains livres force le respect.

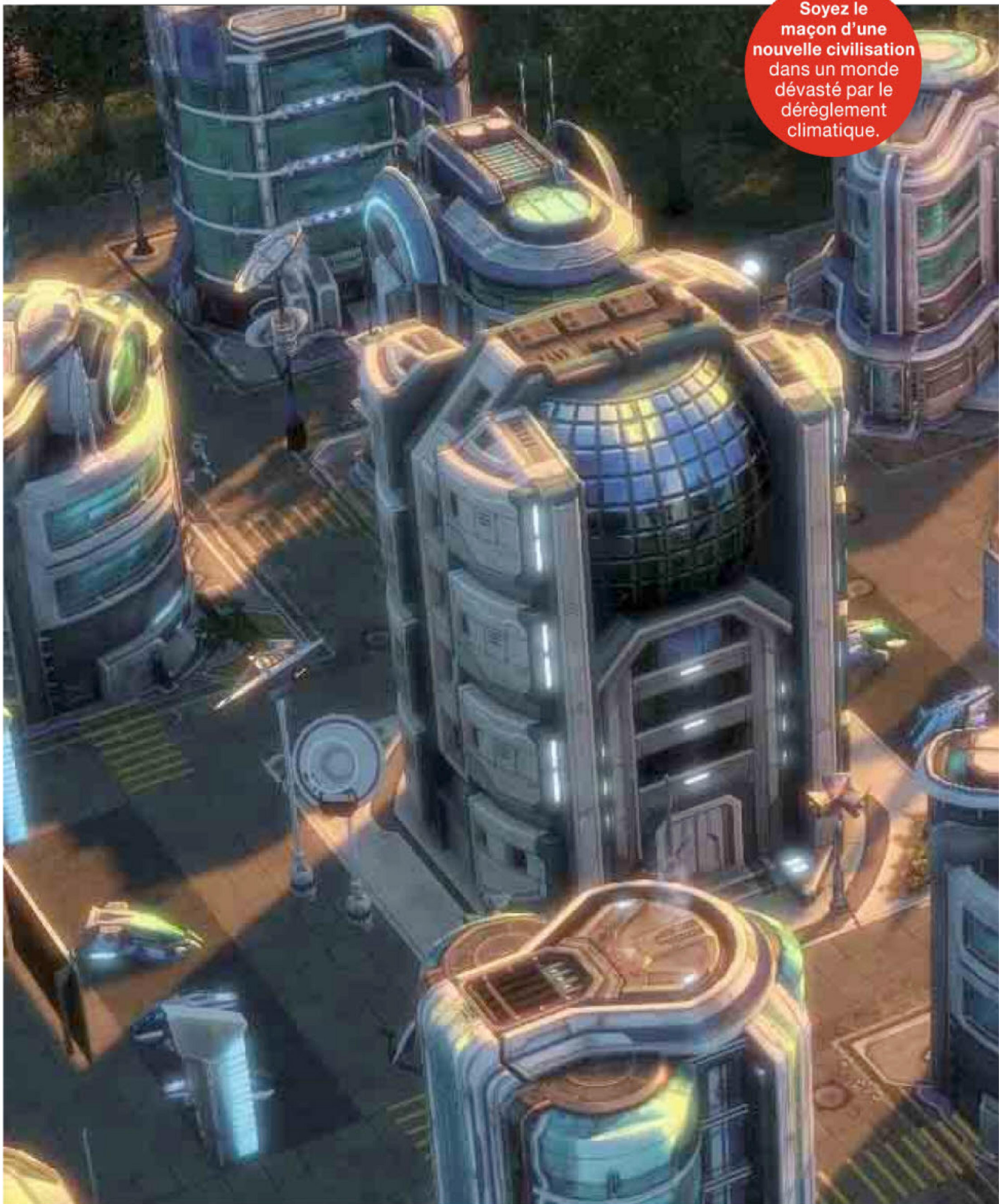
Outre l'IA dont l'inconstance posera par exemple de nombreux problèmes aux adeptes de la furtivité, on notera les ennemis qui deviennent soudainement invisibles en plein combat, ou notre cheval qui meurt après avoir traversé une texture (1000 po la bête, quand même !), ou encore cette quête à Fordhiver, qu'il m'a fallu recommencer trois fois parce qu'une jeune femme n'en finissait plus de me faire visiter sa jolie forteresse. Des problèmes, qui, on s'en doute, seront rapidement corrigés par le développeur ou par les joueurs et qui, de toute façon, ne gâchent en rien le plaisir que l'on prend à découvrir ce nouveau monument du RPG.

KRACOUKAS

L'avis de Jika

Difficile de ne pas être d'accord avec le lyrique avis de Kracou. Pour ma part, je ne suis qu'au début de mon voyage, mais j'apprécie la vivacité et l'immensité de Bordeciel, alors qu'Oblivion m'avait rapidement ennuyé. Et mon orientation multi-support me permet d'être beaucoup plus tolérant quant à l'interface héritée des consoles !

Soyez le
maçon d'une
nouvelle civilisation
dans un monde
dévasté par le
dérèglement
climatique.



VERS UN AVENIR RADIEUX, OU PAS !

Anno 2070

À force de consommer comme des gorets, on va y arriver, au dérèglement climatique !
Un constat partagé par les petits gars de chez Related Designs, qui ont profité de cette ambiance écolo-apocalyptique pour créer le contexte historique d'*Anno 2070*.

Genre Stratégie

Éditeur Ubisoft

Développeur Related Designs

Âge conseillé 7+

Site : <http://anno-game.ubi.com/anno-2070/fr-FR/home/>

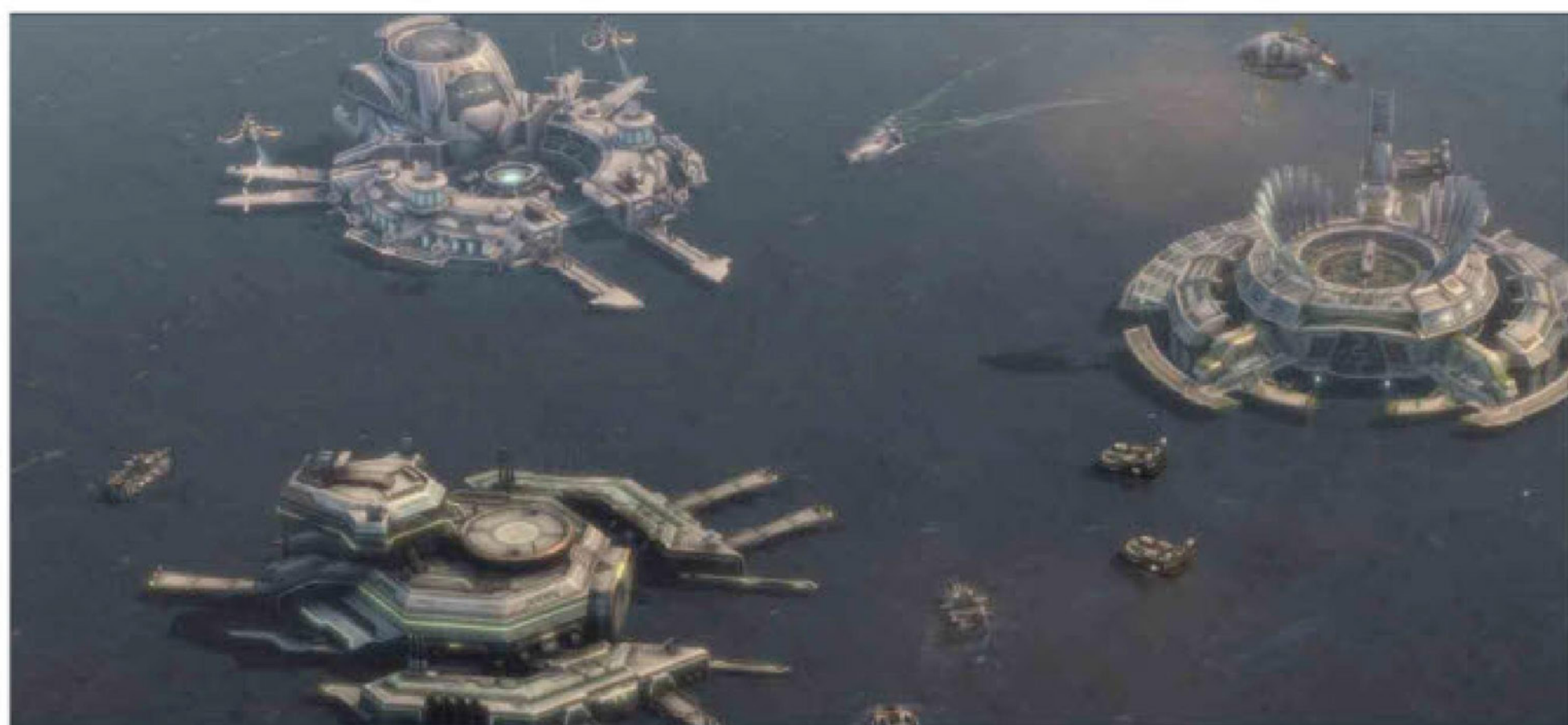
Prix Environ 50 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Core 2 Quad, 4 Go de RAM, carte vidéo 1Go

Texte & voix en français



Voici les « Arks », des bases flottantes qui permettent de créer votre premier bateau de transport et peuvent aider en fournitures diverses.

EN RÉSUMÉ

Anno 2070 garde ses solides bases de gameplay en arborant un lifting plutôt appréciable. Ce qui n'enlève rien à la richesse que peut fournir ce nouvel opus. Appréciez-vous la vision futuriste du titre ?

PLUS

- Une refonte graphique appréciable
- Contexte historique futuriste
- Addictif

MOINS

- Léger manque de pédagogie
- Rythme posé
- J'aime pas les graines germées

VERDICT **16/20**

Vous avez remarqué comme les coups de fil foireux arrivent toujours au mauvais moment ? Pour ma part, c'était juste avant un long week-end s'annonçant riche en sommeil et en *LoL*. En cette veille de 11 Novembre, la sonnerie du téléphone retentit, et derrière elle, la voix suave de ce bon vieux Kracoukas, me vantant les mérites d'un jeu, je cite, « incroyable, énorme, surprenant, formidable, il me le faut pour lundi, amuse-toi bien ». Le nom de cette petite perle ? *Anno 2070* ! Vous allez me dire que j'aurais pu tomber sur bien pire, et vous n'avez pas tort. Sauf que la préparation psychologique à laquelle je m'étais astreint en vue de mon trip dynamique et nerveux à base de *StarCraft II* et de *LoL* n'a pas facilité mes premiers pas dans

ce jeu de stratégie et de gestion. À peine la campagne de ce nouvel opus démarrée, me voici en train d'enchaîner frénétiquement les clics et les premières missions s'offrant à moi. Quelques maisons à construire, une livraison de matière première, des fichiers à faire décoder par mon labo... Tout va bien, jusqu'au moment où je réalise que ma gestion façon Papandréou a plongé ma nation dans l'endettement. Tous mes comptes sont dans le rouge, la progression de ma campagne frôle l'échec et je tente tant bien que mal de revenir sur les choix moisissés que j'ai pu faire en début de partie. En vain... Autant le dire tout de suite, *Anno 2070* ne se goûte pas dans la précipitation, et il est très difficile (et très chiant), de rattraper une partie si l'on n'a pas un minimum pris en compte tous les aspects intervenant

dans le développement d'une nation. Qu'à cela ne tienne ! Retour à la case départ, mes fraises Tagada d'un côté, mon Coca de l'autre, me voilà

prêt, pour les prochaines 72 heures, à sauver la planète d'un désastre écologique !

Anno, mon précieux !

L'aspect historique est le premier détail qui saute aux yeux dans ce nouvel *Anno*. Alors que les versions précédentes nous plongeaient dans le passé, une vision futuriste très écolo nous accompagne désormais dans toutes les missions. Un thème dans l'air du temps qui va plaire à tous les bouffeurs de soja et autres consommateurs de riz bio à 12 euros le kilo. Pour le coup, c'est rafraîchissant de ne plus voir de vieux rafiots et de profiter un peu des nouvelles technologies, n'en déplaise aux puristes accros au passé. D'autant plus que le cœur du gameplay de la série reste inchangé. Dans le monde futur imaginé par les développeurs, de vastes catastrophes climatiques sont à l'origine de la montée du niveau des océans. Vous pourrez donc bâtir votre civilisation sur différentes îles afin d'y exploiter les ressources

>>>

« Il suffit d'un léger frottement sur la molette de votre souris pour passer de la surface aux fonds marins. »



Augmentez votre gain d'argent en développant votre population pour cumuler les taxes et faire du commerce.

>>> nécessaires à votre développement.

Pour cela, de nombreux éléments sont à prendre en considération, comme l'agencement des bâtiments (maisons, entrepôts, usines...) mais aussi l'énergie, les routes... C'est un véritable casse-tête de placer correctement ses structures pour optimiser sa productivité en prenant en compte la zone d'influence des usines et autres entrepôts. Vous devez même considérer l'impact écologique qui risque, à terme, de réduire votre production si la terre n'est plus assez fertile.

Vox populi

Dans la même veine, vous aurez besoin, pour évoluer, de satisfaire divers besoins de votre population.

Au niveau de la nourriture et des boissons comme des activités. Évidemment, l'ouvrier de base sera plus enclin à têter le goulot d'une bonne bière, alors que l'assistant de laboratoire préférera se gargariser à la boisson énergisante. Notez qu'à chaque évolution, votre peuple aura de plus en plus d'envies à satisfaire. Il faut donc prévoir large pour combler tout ce beau monde, sans pour autant construire à outrance, sous peine de voir vos dépenses augmenter et vos revenus diminuer. L'argent sera d'ailleurs un moteur de développement à ne pas négliger, qui passera par une taxation de vos concitoyens. Mais pas trop, juste de quoi amasser assez d'argent pour améliorer votre petit paradis. Dernier

levier de progression : l'exploration maritime. Avec la montée des océans, les îles sont certes un refuge indispensable pour

l'humanité, mais les grands fonds restent quand même un moyen efficace de récupérer de précieuses ressources. Il est donc possible de bâtir des sites sous-marins pour puiser du pétrole, développer des algues et produire certains aliments que la terre ne peut pas vous fournir. Il suffit d'un léger frottement sur la molette de votre souris pour passer de la surface aux fonds marins. Vous l'aurez compris, l'ensemble se montre à la fois pointu, pratique et immersif, même si, à terme, toutes ces mécaniques de gestion, aussi nombreuses soient-elles, deviennent une vraie routine, un peu trop, même. Mais heureusement, *Anno 2070* se complète rapidement d'une partie militaire qui sera l'occasion de développer une armée terrienne, aérienne et maritime digne de ce nom pour écraser tous ceux qui vous tiennent tête.

L'histoire sans fin

À l'image de la partie gestion, les phases militaires mettent en avant l'aspect stratégique et réfléchi plutôt que l'approche bourrine. Vous pourrez ainsi contourner les forces maritimes ennemies en évoluant dans les fonds marins pour scanner une île particulièrement bien protégée. Mais gare aux unités volantes capables de détecter les furtifs ! Bien que la campagne solo permette de découvrir, par étapes, les nombreux aspects d'*Anno* (production, construction, évolution scientifique, ou développement militaire), l'ensemble manque un peu de pédagogie. Les habitués du genre n'auront pas de mal à s'y retrouver, tandis que ceux qui désireraient s'y mettre avec cet épisode devront passer beaucoup plus de temps

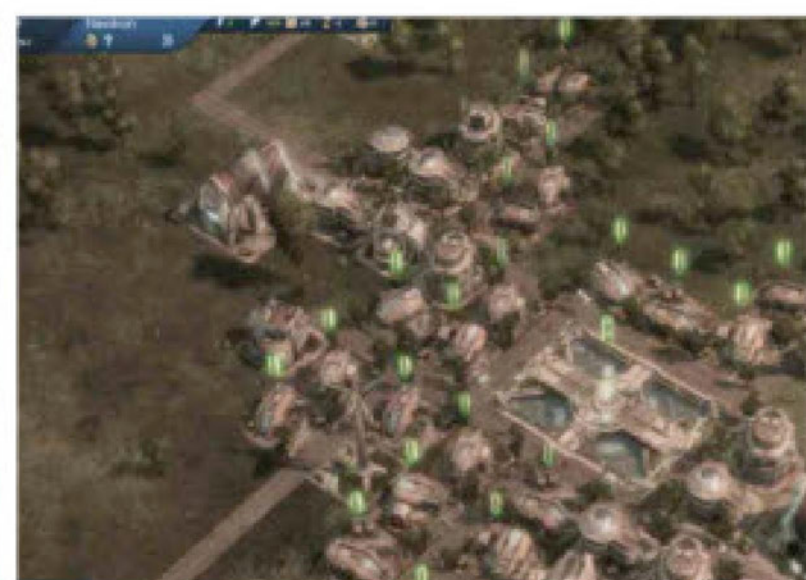
« Vous devez prendre en compte l'impact écologique qui risque de réduire considérablement votre production. »



Créez des routes commerciales pour vos bateaux.



Mon bateau va mettre une déculottée à ce petit fouineur.



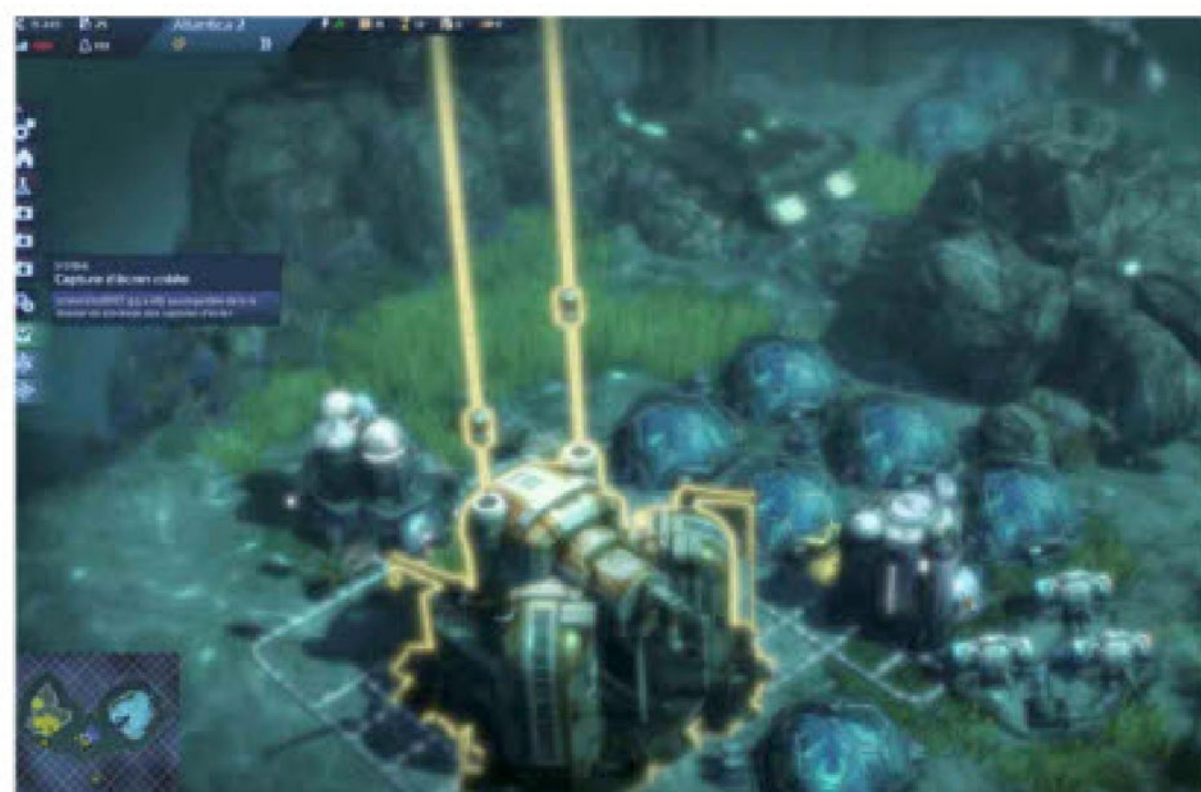
Vous avez tous les éléments pour faire évoluer ces maisons.



Durant la campagne, F.A.T.H.E.R. vous mettra des bâtons dans les roues du genre une petite bombe atomique pour voir comment vous vous en sortez avec les radiations.



Chargez votre transporteur maritime de denrées pour les vendre à une autre faction.



Vérifiez le niveau de satisfaction de votre population pour qu'elle ne quitte pas les lieux.

à comprendre tous les systèmes qui font la richesse du titre. En dehors de l'histoire à découvrir durant la campagne, *Anno 2070* propose également des missions scénarisées uniques qui proposent divers défis à relever, ainsi qu'un mode dit « en continu » qui permet de se lancer dans un développement durable durant de très longues heures. Il y a donc de quoi s'occuper en solo, mais les développeurs n'ont pas oublié le multi pour autant. Le nerf de la guerre qui relancera l'intérêt de ce titre presque *ad vitam aeternam* !

Garçon, la même chose !

Que ce soit en mode coopération, ou lors d'affrontements pouvant intégrer jusqu'à quatre joueurs,

la diplomatie aura ici un rôle important, puisque vous pouvez organiser vos alliances et déclarer la guerre comme bon vous semble. Au final, et bien qu'il n'apporte pas de changement notable au point sur le fond, cet *Anno 2070* reste une valeur sûre. Le moteur graphique, largement amélioré par rapport aux épisodes précédents, et l'interface plus riche de ce nouvel épisode vous permettront de passer l'hiver devant votre écran. Car avant de découvrir toute la richesse du jeu et de terminer toutes les cartes disponibles, vous aurez de quoi y passer des heures. D'ailleurs, j'y retourne, j'ai une mission sur le feu avec une île bourrée d'écolos à cramer !

CYD

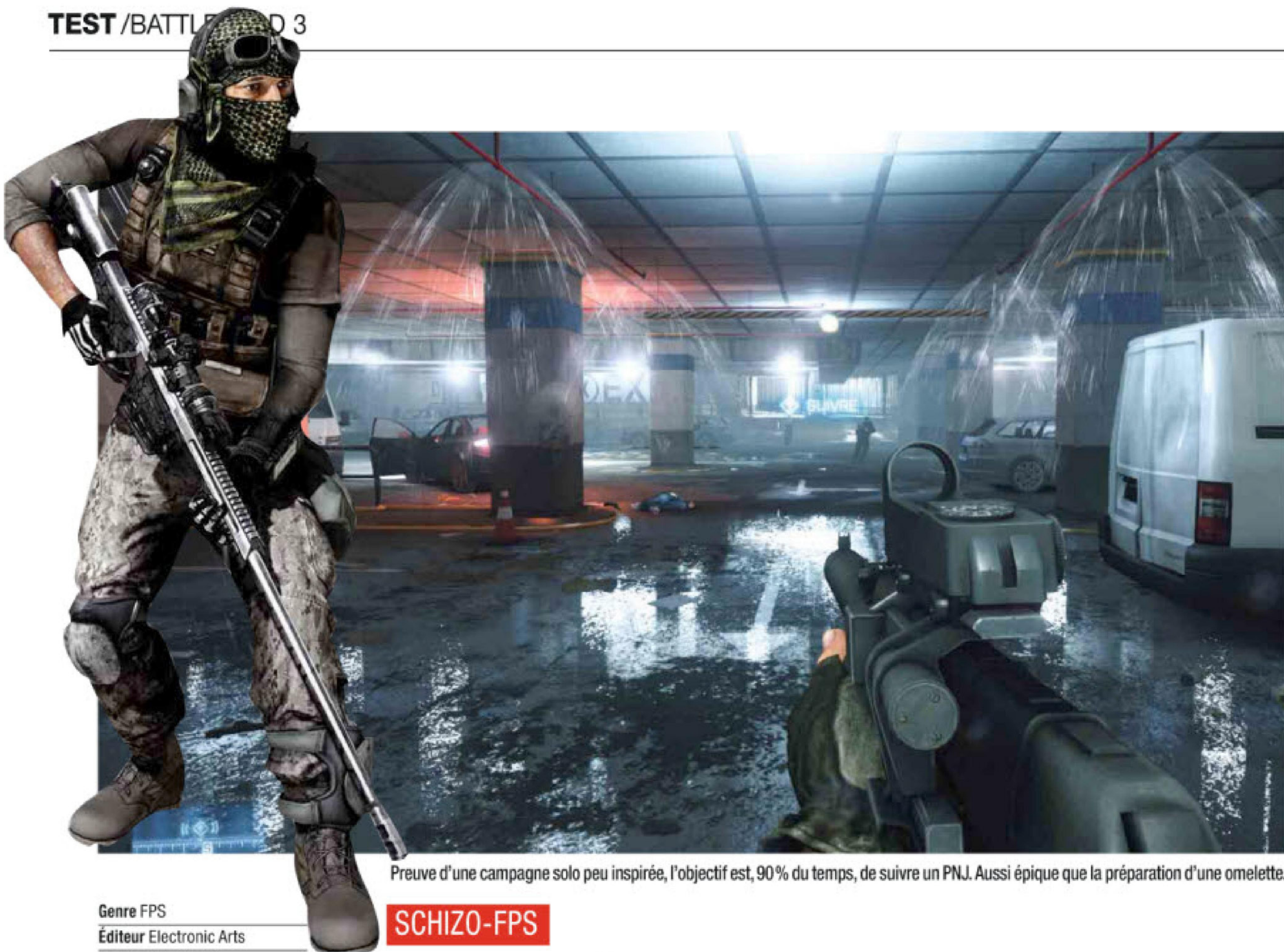
Écolomania

Que vous bâtissiez une maison en bois ou en béton, le lien commun à tout ça reste l'écologie ! À vous de voir comment vous évoluerez.

Global Trust et Eden Initiative sont les deux grosses factions disponibles dans *Anno 2070*. La première est plus axée sur la production massive et le rendement, alors que la deuxième privilégie le

développement durable avec des matériaux protégeant l'environnement. Selon votre choix, les coûts et la manière de vous développer seront quelque peu différents. Notez qu'il est également possible de travailler pour un troisième groupe, nommé les Techs. Des chercheurs avides de progrès et de science !





Preuve d'une campagne solo peu inspirée, l'objectif est, 90% du temps, de suivre un PNJ. Aussi épique que la préparation d'une omelette.

Genre FPS

Éditeur Electronic Arts

Développeur DICE

Âge conseillé 16+

Site www.battlefield.com

Prix Environ 50 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Config processeur bi-cœur à 2 GHz, 2 Go de Ram, carte graphique 512 Mo

Texte & voix en français

SCHIZO-FPS

Battlefield 3

J'ai un gros problème : je dois écrire deux pages sur *Battlefield 3*, mais je n'ai pas envie. Je veux continuer à me faire fragger, me crasher en hélico et vivre cette pu... de guerre comme je l'entends.

EN RÉSUMÉ

BF3 est un peu le *Jekyll & Hyde* du FPS. Le solo est sans intérêt et s'oublie aussitôt terminé. Heureusement, le multi reste incroyable et risque de vous occuper quelques centaines d'heures.

PLUS

- Délicieux pour les yeux et les oreilles
- L'ampleur du multijoueur
- Une marge de progression motivante

MOINS

- Le solo insipide
- Battlelog + Origin obligatoires

VERDICT 16/20

Cela fait déjà quelques semaines que je joue à *Battlefield 3* (seul avantage de recevoir les jeux juste après le bouclage) et je suis un peu perdu. Depuis plusieurs mois, chaque vidéo, chaque présentation m'arrachaient la mâchoire à grand coup d'explosif, et j'aimais ça. EA et DICE ont su faire monter la sauce comme il faut, grâce à des démos ultra efficaces enrobées d'un discours marketing d'une précision chirurgicale : « *BF3* sera le FPS le plus réaliste et le plus impressionnant jamais sorti. » Après mon premier contact avec le titre, à l'E3 2011, mon attente n'en a été que plus grande et je pensais sincèrement qu'il serait sans aucun doute le meilleur FPS

de l'année. Je me suis donc lancé dans la campagne solo, la fleur au fusil, persuadé que j'allais vivre une expérience hors du commun.

Couloirs of Duty

Vous sentez comme ce premier paragraphe respire le calme et la tranquillité ? Paradoxal, non ? Car, maintenant, je peux vous le dire : la campagne solo de *BF3* est sans doute un des trucs les plus mal fichus et ennuyeux auxquels j'ai pu jouer, et j'ai du mal à comprendre comment DICE (DICE, quoi !!!) a pu céder à une telle facilité et à une telle fainéantise. J'ai adoré *Bad Company* (exclusivement sur console, malheureusement) et largement apprécié sa suite, qui

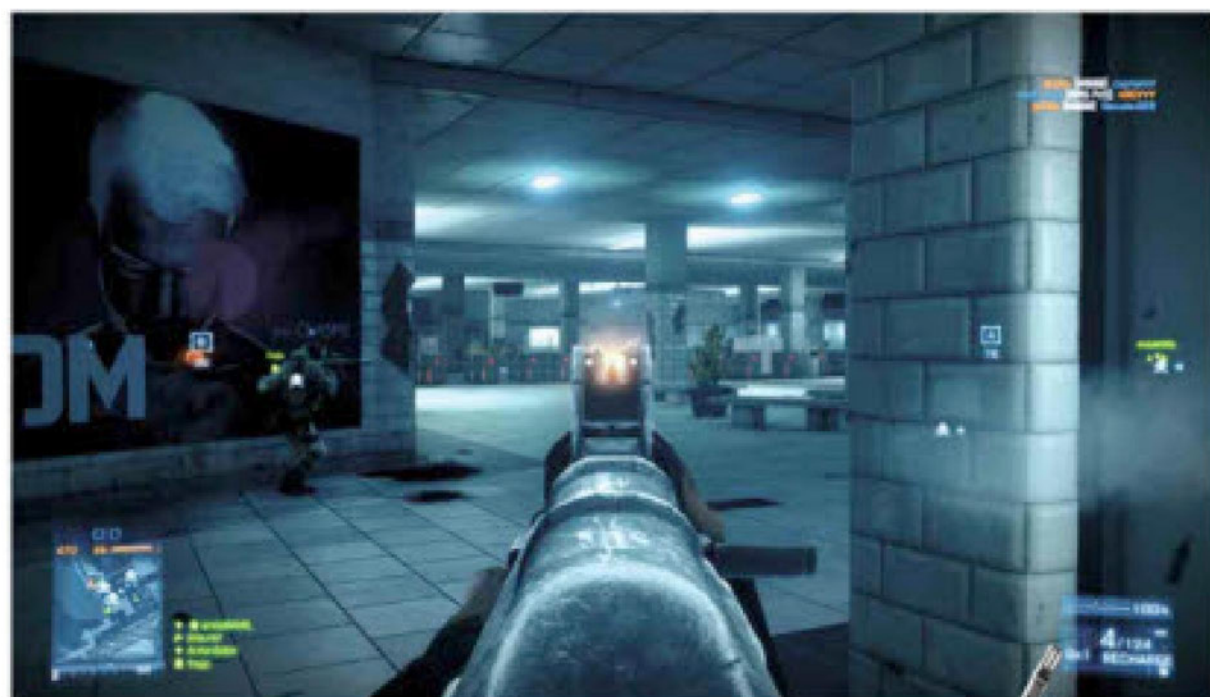
se dotaient tous les deux d'un solo prenant, audacieux et bien rythmé. Dans *BF3*, c'est tout l'inverse : mon héros hérite d'un charisme proche d'un rideau de Photomaton, et les événements qui se déroulent devant mes yeux me font autant d'effet qu'un épisode de *Derrick*. Une bombe nucléaire pète dans Paris ? C'est tellement chiche, côté mise en scène, qu'un claque-doigt lancé à un piéton aurait plus d'effet. Mais, au-delà d'un scénario inintéressant au possible et d'une mise en scène sous Tranxène, le titre souffre d'un level design affreusement étrié, ponctué par des scripts à outrance qui n'ont même pas le mérite de dynamiser l'action. On critique souvent la



La mission à Paris est visuellement bluffante mais se termine trop vite.



Frontière Caspienne : sans doute une des plus belles cartes multijoueur jamais créées.



« Operation Métro » fait la part belle aux combats urbains.



Je suis prêt à trouser quelques dizaines de treillis.

surenchère de *Call of Duty*, mais elle a au moins l'intérêt d'offrir une bonne poignée de moments dantesques. À part quelques sursauts très courts (la fin du niveau à Paris, les missions dans un tank ou dans un chasseur), le solo de *BF3* s'enquille comme un mauvais Beaujolais – un euphémisme – et laisse un arrière-goût amer en bouche.

Mais en fait, c'est mortel

Vous sentez comme le paragraphe précédent respire la déception et la frustration ? Paradoxal, non ? Car maintenant, je peux vous le dire : le multijoueur de *Battlefield 3* est sans aucun doute un des trucs les plus dingues et les plus intenses auxquels j'ai pu jouer. J'ai vécu dix fois plus



de moments épiques dans une partie à 64 joueurs que dans les cinq heures du solo, et je ne me lasse toujours pas de tracer à travers les champs de « Frontière Caspienne » ou de me frayer un chemin à coups d'AK47 dans les rues de Téhéran. DICE est parvenu à mélanger l'intensité du « close combat » de *BC2* avec l'ampleur et la dimension tactique de *Battlefield 2*. Certains critiquent la disparition du commandant, mais elle ne m'a pas plus gêné que ça, étant donné l'intuitivité de la carte et l'omniprésence des repères visuels, largement suffisants pour que la coopération soit naturelle. Fort heureusement, car cette dernière est indispensable à la victoire. En mode

Conquête, enchaîner les kills comme dans un vulgaire *Modern Warfare* n'a aucun sens et vous aurez tout intérêt à coordonner vos actions avec les membres de votre escouade pour sécuriser une zone, et ainsi engranger des points. Très vite, la guerre prend vie à l'écran et offre des frissons presque inédits : votre pote balance une roquette sur un tank pendant que vous courez vers un drapeau pour scorer, alors qu'un avion passe dans le ciel et largue des renforts parachutés. Juste avant la prise complète de la zone, un medic du camp adverse arrive par derrière et vous tranche la gorge. Dommage pour lui, une jeep alliée débarque et finit le boulot à coup de sulfateuse. Et moi, je prends un pied monumental, et reçois l'intensité de l'action et de la réalisation en pleine poire. Le solo ? Oublié depuis longtemps. Vous êtes sûrs qu'il y en a un, d'ailleurs ?

JIKA



« J'ai vécu dix fois plus de moments épiques dans une partie à 64 joueurs que dans les cinq heures du solo. »



À l'image d'une obèse assumant ses rondeurs, MW3 n'a que faire de sa plastique vieillotte et n'hésite pas à afficher de grands panoramas. Et tant pis si ça bave.

Genre FPS

Éditeur Activision

Développeur Infinity Ward / Sledgehammer Games

Âge conseillé 18+

Site www.callofduty.com/mw3

Prix Environ 60 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée
Core 2 Duo E8400 - GeForce
8800GT - 2 Go de mémoire vive

Texte & voix en français

LA MÊME CHOSE, MAIS EN PAREIL

Call of Duty Modern Warfare 3

Avouez-le : soit vous avez déjà acheté *Modern Warfare 3*, soit vous jouez à *Battlefield 3* depuis des semaines. Du coup, qu'est-ce que je fais là à écrire ce test, moi ?

EN RÉSUMÉ

Les mots et les pages me manquent pour l'exprimer pleinement, mais *Modern Warfare 3* est une déception. Le solo sans inspiration n'est qu'un amuse-bouche au multijoueur déjà vu 100 fois. Oust !

PLUS

- On ne s'ennuie jamais
- Gameplay simple et efficace
- Les missions Spec Ops en coop

MOINS

- Un solo qui manque de surprises
- Une technique obsolète
- Mon dernier test dans *Joystick*

VERDICT **13/20**

Seulement deux petites pages... C'est ce que nous avons choisi de consacrer au test de *Modern Warfare 3* dans ce mirifique numéro de *Joystick*. Si j'osais, j'ajouterais même : nul doute que j'aurais pu entamer la rédaction de ce texte sans avoir lancé le jeu au préalable. Mais pour autant, que le service des relations presse d'Activision et nos lecteurs se rassurent, je m'en suis bien gardé. Comme le veut la Sainte Loutre de feu Death Pote, j'ai mis tout mon cœur au décortiquage de cet énième épisode de la série, pour finalement en tirer un bilan franchement mitigé. En espérant qu'il ne soit pas déjà trop tard, je vous invite donc à vous jeter

sur les paragraphes suivants, pour découvrir les raisons qui font de ce *Modern Warfare 3* le *Call of Duty* le moins marquant de ces quatre dernières années.

P. Q. R.

Voilà, c'est fait, la vilaine phrase est lâchée, et Activision prépare déjà le goudron et les plumes à mon intention. Mais il faut se rendre



Pour garder Mickaël Vendetta, faut taper quoi, déjà ? 1 ou 2 ?



MW3 vous fait voyager, mais qu'importe, l'objectif reste le même : tuer, tuer et tuer.



Le Karcher, c'est has-been. Le ménage dans les rues de Paris, c'est à coups d'AC-130.

à l'évidence : après nous avoir fait faire le tour du globe une petite dizaine de fois, les développeurs de *Call of Duty* semblent à court d'idée. Résultat : le plan cul si frais et subtilement parfumé qu'on prenait plaisir à retrouver chaque veille de Noël se transforme en une régulière manquant cruellement d'imagination. Et comme il s'agit certainement de la première chose que vous ferez en mettant la main sur ce *Modern Warfare 3*, rentrons dans le vif de ce test avec la campagne solo du jeu. Composée de 16 chapitres et se bouclant en moins de 7 heures en mode de difficulté ultime, cette-ci vous propose d'aller répandre de la cervelle de terroristes dans quelques lieux atypiques comme Paris, Londres ou Berlin. Ne vous enflammez pas toutefois : vous n'échapperez pas à des théâtres d'opérations plus classiques, tels

« Le plan cul qu'on prenait plaisir à retrouver se transforme en une régulière manquant d'imagination. »

que New York ou la Somalie. Dans l'ensemble, les environnements se montrent plus variés qu'à l'accoutumée. Pour autant, après seulement quelques missions, un sentiment particulier commence déjà à poindre dans le cœur de l'habitué de la série que je suis, comme un air de déjà-vu. Bien sûr, le jeu reste fidèle à lui-même, et offre un gameplay rapide, nerveux et efficace. Mais les ressemblances avec les précédents *Modern Warfare* sont cette fois beaucoup trop flagrantes pour être ignorées. Entre des ennemis pas assez coriaces, l'absence de surprises et un scénario inintéressant, ce troisième épisode ne marque à aucun moment les esprits. Même le rythme soutenu des explosions

ne parvient plus à sortir le joueur de sa routine.

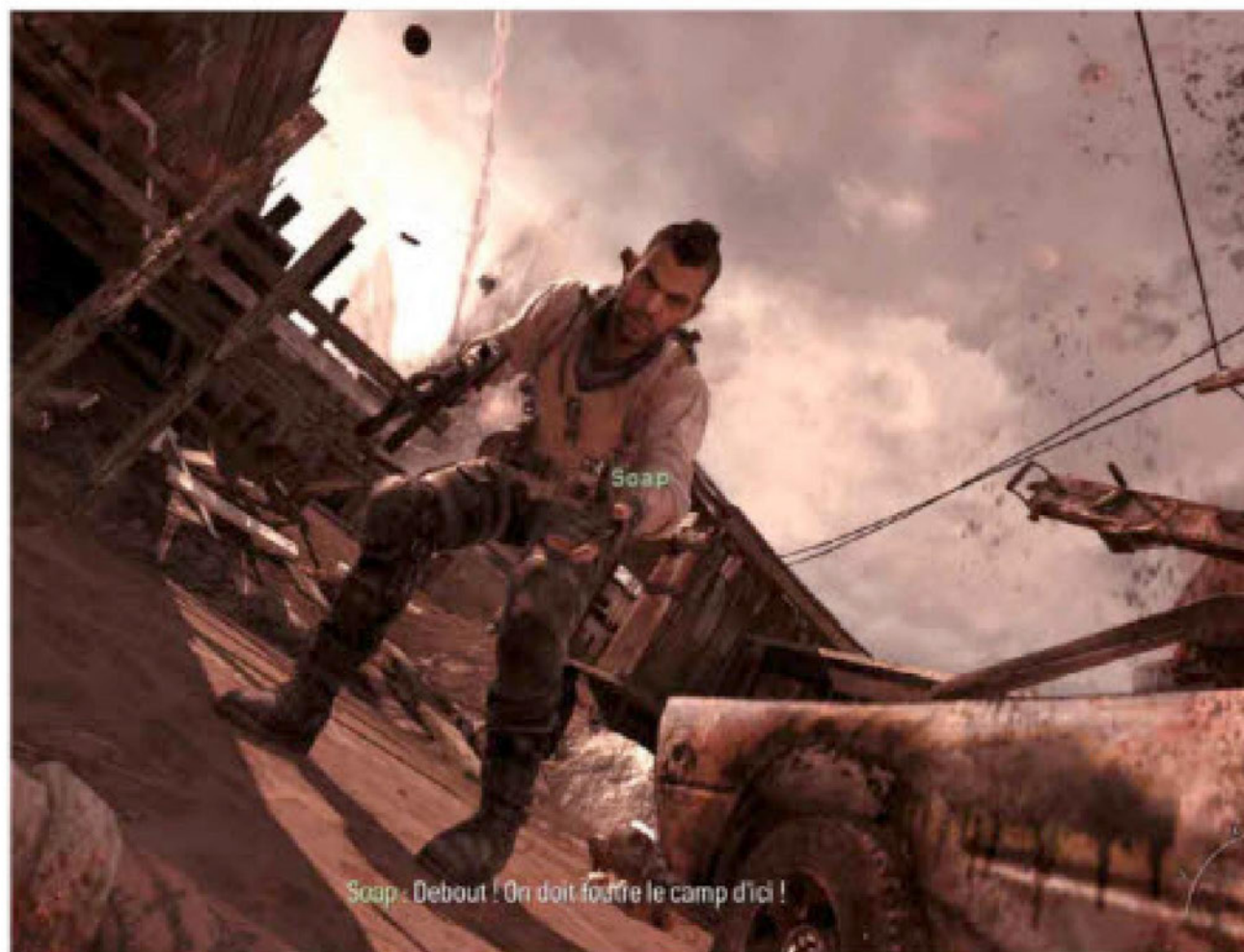
La magie n'opère plus

Evidemment, certains d'entre vous argueront que c'est en ligne que cette licence prend tout son sens. C'est d'autant plus vrai que la campagne solo de *MW3* n'a pas grand-chose pour elle, mais encore une fois, le bilan et les apports sont beaucoup trop faibles à mon goût : les rouages du gameplay sont bien huilés et le résultat offre des gun-fights nerveux et précis, mais cela ne suffit désormais plus face à un multi comme celui de *Battlefield*. Les cartes sont nombreuses (une petite vingtaine) mais manquent beaucoup trop de verticalité et de folie pour donner envie d'enchaîner les parties. Les modes de jeux sans intérêt se bousculent de toutes parts, tout comme les outils de customisation, à ranger dans la même catégorie. Finalement, je n'ai pris mon pied (au point d'en pousser de petits cris stridents) que durant les missions Spec Ops se jouant en coopération (et sur Mumble ou Teamspeak, de préférence). Malheureusement, on en voit le bout après seulement 2 ou 3 heures de jeu et le challenge proposé n'a rien d'insurmontable, dès lors que vous ne jouez pas avec votre petite sœur. Non, vraiment, gardez votre argent (ou allez le dépenser ailleurs), s'il n'est pas déjà trop tard.

SHUA

L'ID TECH 3 À BOUT DE SOUFFLE

Si vous l'ignoriez, vous serez surpris d'apprendre que le moteur de *Modern Warfare 3* est le même depuis le premier *Call of Duty*, sorti en 2003. Depuis tout ce temps, le moteur graphique est passé au bistouri autant de fois que les lèvres de Lana Del Rey, mais cela ne suffit plus. En l'absence d'une direction artistique à la hauteur, *Modern Warfare 3* ne fait pas le poids visuellement.



Soulagement : la confiture aux fraises de MW2 a laissé place à un simple filtre rouge.

Genre Course

Éditeur Electronic Arts

Développeur EA Black Box

Âge conseillé 16+

Site www.needforspeed.com/fr_FR/therun

Prix 45 euros environ

Sortie Disponible

Configuration recommandée
Processeur multi core 3,4 GHz,
4 Go RAM, Carte 3D 1 Go

Texte & voix en français

« METS DE L'HUILE !... »

Need For Speed : The Run

Simus de kékés pour les uns, trip ébouriffant pour les autres, les *Need For Speed* se voient diversement appréciés. *The Run* ne changera pas la donne, mais démontre qu'il n'y a pas de honte à apprécier les plaisirs simples.

EN RÉSUMÉ

Les pros du volant feront vite le tour de *NFS : The Run*, et n'en garderont pas un souvenir impérissable. Les pilotes plus « casual », eux, en profiteront par petites séances et, savourant le moment, prendront bien davantage leur pied.

PLUS

- Défis à gogo
- Grande diversité de décors
- Conduite fun et accessible

MOINS

- Comportements trop scriptés
- Solo court sur pattes
- Épreuves répétitives

VERDICT 13/20



onsulter la FAQ du site officiel de certains jeux est parfois priceless.

Une section souvent absente mais qui, lorsqu'elle apparaît, fait briller de mille feux les fulgurances d'un discours marketing qui, de nos jours, ose vraiment tout. À la question : « Pourquoi utiliser le moteur Frostbite 2 ? » – celui-là même qui, pour mémoire, soutient brillamment *Battlefield 3* –, on répond ainsi : « Déjà, nous voulons que *Need for Speed : The Run* soit encore plus beau que tous les *Need for Speed* précédents, ce que permet justement le moteur révolutionnaire Frostbite 2 de DICE. La qualité graphique de *Need for Speed : The Run* est bien supérieure à tous les autres jeux de course. » Bam, ça c'est envoyé...

Et d'autres réponses sont du même acabit, comme ce superbe : « Cette année, tout ce qui fait la popularité de *Need for Speed* a été poussé à l'extrême : la qualité de l'intrigue, l'esthétique magnifique et bien sûr, des courses plus intenses que tout ce qui a pu se faire jusque-là. » On m'aurait payé pour écrire le dossier de presse, je n'aurais pas osé aller aussi loin. Et vous vous en doutez, bien sûr, toutes ces promesses empreintes de modestie ne seront pas forcément concrétisées. Toutefois, le constat reste bien moins amer que prévu.

Route 66

Le scénario du jeu, comme on pouvait s'y attendre, a le mérite de la simplicité : poursuivi par la mafia, vous trouvez votre salut en

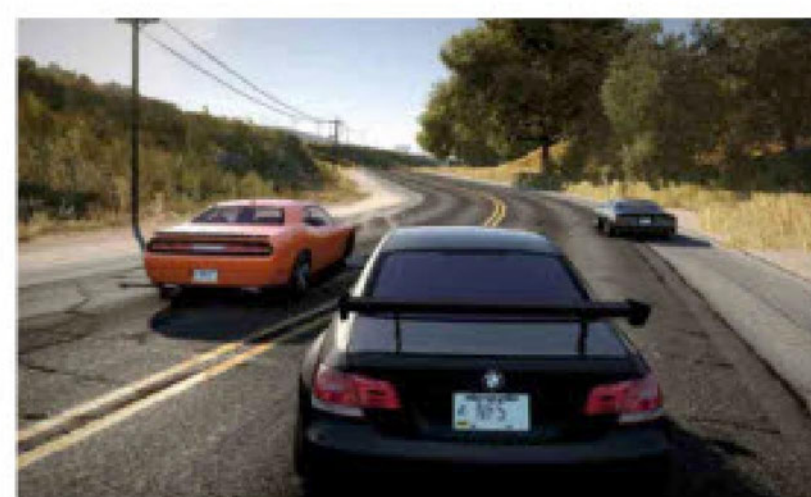
participant à une course qui vous fait traverser les États-Unis d'est en ouest, le tout sous l'œil attentif d'une jeune femme supérieure anatomiquement, et sobrement prénommée Sam. Une intrigue bas du front correspondant à l'esprit du jeu mais qui, malheureusement, ne décolle jamais vraiment. Le mode Histoire – le fameux Run – se boucle en quatre à sept heures, en fonction du niveau de difficulté et de votre propension à utiliser les flashbacks, qui vous permettent de revenir un peu en arrière après un accident, une arrestation ou une sortie de route. Par ailleurs, si la conduite fait en effet la part belle aux comportements dangereux, les voitures frôlées et les autoroutes prises à contresens étant récompensés par des points



Vous commencez votre course sur le Golden Gate Bridge, à San Francisco, et la terminez à New York. Un vrai road-trip en accéléré.



Quelques QTE parsèment le jeu. Bon, pourquoi pas...



Graphiquement, ça tape quand même pas mal.

d'expérience, l'ensemble confine rapidement à une certaine routine, en raison des scripts récurrents et prévisibles sur le long terme. Même la menace de la maréchaussée, qui prendra un malin plaisir à former des barrages pile au moment où vous arrivez sur eux, n'offrira pas la dose d'adrénaline escomptée. En revanche, on ne peut que saluer le rendu vraiment impeccable du moteur Frostbite 2 évoqué plus haut, d'autant plus lorsqu'il est comparé à celui des versions console, juste ignoble. On notera également les efforts de Black Box côté contenu additionnel : entre les courses contre la montre, contre l'IA, les slaloms en milieu urbain, et tous les véhicules à débloquent, les épreuves et bonus ne manqueront pas.

« Un titre surtout destiné aux joueurs occasionnels, qui recherchent les sensations avant l'excellence de la conduite. »

Disque « A » jeune conducteur

Maintenant, il faut bien comprendre à qui s'adresse *NFS : The Run*. Les dingos de la route, qui adulent la trajectoire parfaite et recherchent surtout le challenge, vont bien sûr atteindre rapidement les limites de cette « simulation ». Le simple fait que le solo soit constitué de tout un tas de circuits finalement très courts, mettant l'accent sur la diversité des situations, des effets météo et du décor – avec une mention spéciale aux montagnes enneigées des rocheuses, et leurs

avalanches –, démontre bien que l'on joue ici dans la cour des titres purement arcade. Ce qui n'est pas forcément un défaut pour les joueurs occasionnels appréciant une petite course de temps à autre, et recherchant les sensations avant l'excellence de la conduite. L'accessibilité du titre – merci les voitures indestructibles –, son système d'XP qui invite à débloquent toujours plus d'éléments et l'Autolog, cet outil qui permet de comparer vos temps à ceux de vos amis en ligne, tiendront en haleine un certain public... qui ne devra pas être trop regardant quant à la redondance relative des épreuves, solo ou multi, proposées ici.

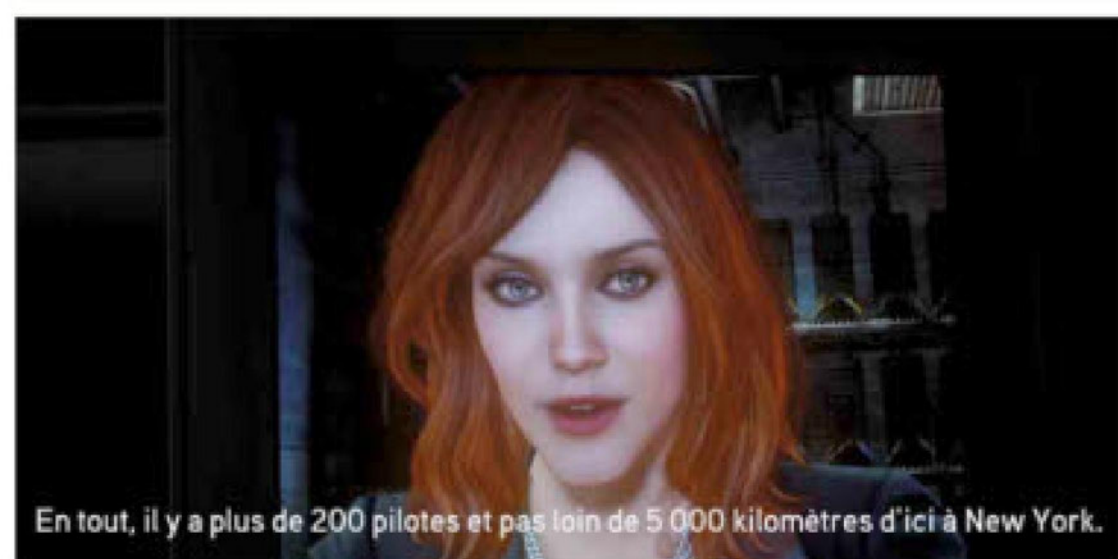
CHRIS

CONTRÔLE TECHNIQUE

NFS : The Run optimise lui-même comme un grand ses options graphiques, et décide de la qualité de certains effets et textures en fonction de votre machine. Chez moi, ça a plutôt bien fonctionné, le jeu proposant ensuite un 30 images par seconde constant (une limite héritée du développement parallèle du jeu sur Xbox 360 et PS3). Pas de souci toutefois : l'effet de vitesse est convaincant. Quant au pad Xbox 360, il est évidemment reconnu.



En multi, on regrette l'absence d'un mode entre police et fuyards.



En tout, il y a plus de 200 pilotes et pas loin de 5 000 kilomètres d'ici à New York.

Christina Hendricks, la plantureuse rousse de *Mad Men*, a servi de modèle...



Ça vous dit une inculpation pour homicide involontaire, Shelton ?

L. A. Noire est un jeu civilisé pour les âmes bien nées. Le .45 ne sort de son étui qu'en dernier recours.

Genre Point & click (si si)

Éditeur Rockstar

Développeur Team Bondi

Âge conseillé 18+

Site <http://www.rockstargames.com/lanoire/>

Prix Environ 50 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée
2.2 GHz ou Quad Core 3.2GHz,
GeForce 8600, GTX 580

Texte en français
& voix en anglais

L. A. CONFIDENTIAL

L. A. Noire

Premier (et dernier) jeu de la Team Bondi, *L. A. Noire* débarque sur nos PC, ce que je ne peux qu'applaudir. Ce jeu était définitivement trop intelligent pour les consoleux, de toute façon.

EN RÉSUMÉ

L. A. Noire est un peu limité par son concept d'enquêtes basées sur la recherche d'indices et les interrogatoires, mais c'est un superbe exercice de style. Il nous plonge dans les films noirs façon *Le Dahlia Noir*, dont il suit l'intrigue.

PLUS

- L'écriture
- L'élégance de la mise en scène
- La possibilité de fausses pistes

MOINS

- Les phases d'action hors de propos
- Les affaires se suivent et se ressemblent
- La ville-objet de Los Angeles

VERDICT 16/20

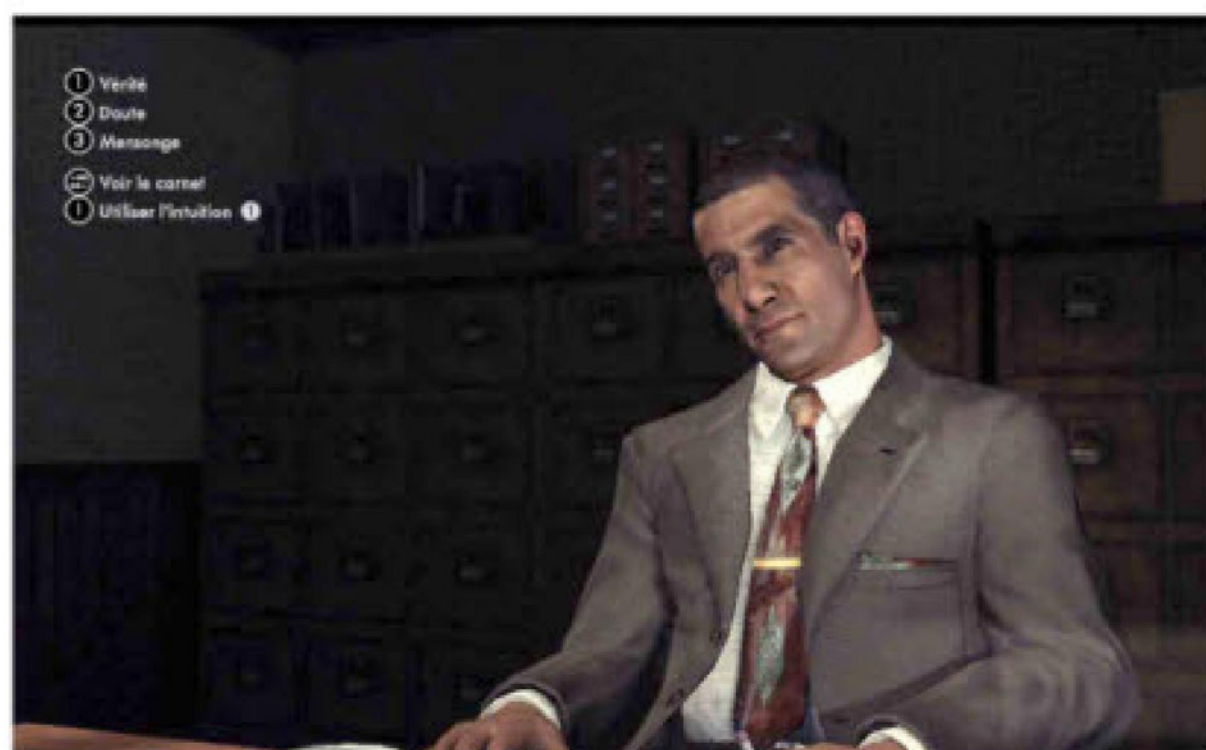
Lancer Steam, installer Windows Partner, et puis quoi encore ? S'inscrire sur le Social Club de Rockstar ? Mais pourquoi faut-il passer par toutes ces saletés d'étapes pour installer un jeu légal ? À ce tarif, je vais finir par dire qu'il vaut mieux les pir... (Cliquetis d'un Smith & Wesson que l'on arme). Ha, heu oui, mais en fait, vous savez, c'est bien que l'on nous mette toutes ces couches de logiciels. Ça nous permet d'avoir des statistiques et puis... Enfin, bref, parlons un peu de *L. A. Noire*. Plongé dans un Los Angeles en plein boom du lendemain de la Seconde Guerre mondiale, le joueur y incarne Cole Phelps, agent de police aux dents longues tout juste revenu de la guerre

du Pacifique. Parce qu'il a fait preuve d'initiative pendant une première affaire qui tient lieu de tutoriel, il est promu inspecteur à la circulation.

Commissaire Lesfesses

Les premiers cas qu'on lui confie ne sont guère reluisants : il doit se contenter de mariner dans la prostitution et les affaires sordides. Mais comme dans tout film noir des années 1950, l'affaire triviale d'adultère ou de vol de voiture cache souvent quelque chose de plus gros, que Phelps et son acolyte polack (il y en a toujours un qui traîne quelque part) finissent toujours par découvrir. De mutation en promotion, les enquêtes se font plus tortueuses et plus glauques, au point même que vous serez amenés, par les indices

ou par la pression de vos supérieurs, à mettre un innocent en prison (et parfois même, vous ne le saurez jamais). C'est là la grande force du titre : vous permettre de vous tromper et d'en assumer les conséquences. *L. A. Noire* n'est donc pas un énième jeu de fusillades sur roues à l'image de *GTA* ou de *Mafia*. Et si la ville de Los Angeles est ouverte, elle est aussi dépourvue d'interactivité et n'est là que pour servir de décor aux enquêtes. Impossible de sortir son arme en dehors des scènes de poursuites prédéterminées. Les piétons sont même protégés de vos pulsions de chauffard par des réflexes surhumains. Plus contemplative que la plupart des productions de Rockstar, on y trouve bien un peu d'action pour contenter



Toi, tu vas vite aller vendre des capsules Nespresso en zonzon.



Les poursuites en voiture sont d'une rare balourdise.

« L. A. Noire n'est pas un énième jeu de fusillade sur roues. »

ceux chez qui le vent siffle entre les oreilles. *L. A. Noire* tient plus du polar interactif qui nous promène de scène de crimes en interrogatoires à la recherche de la vérité.

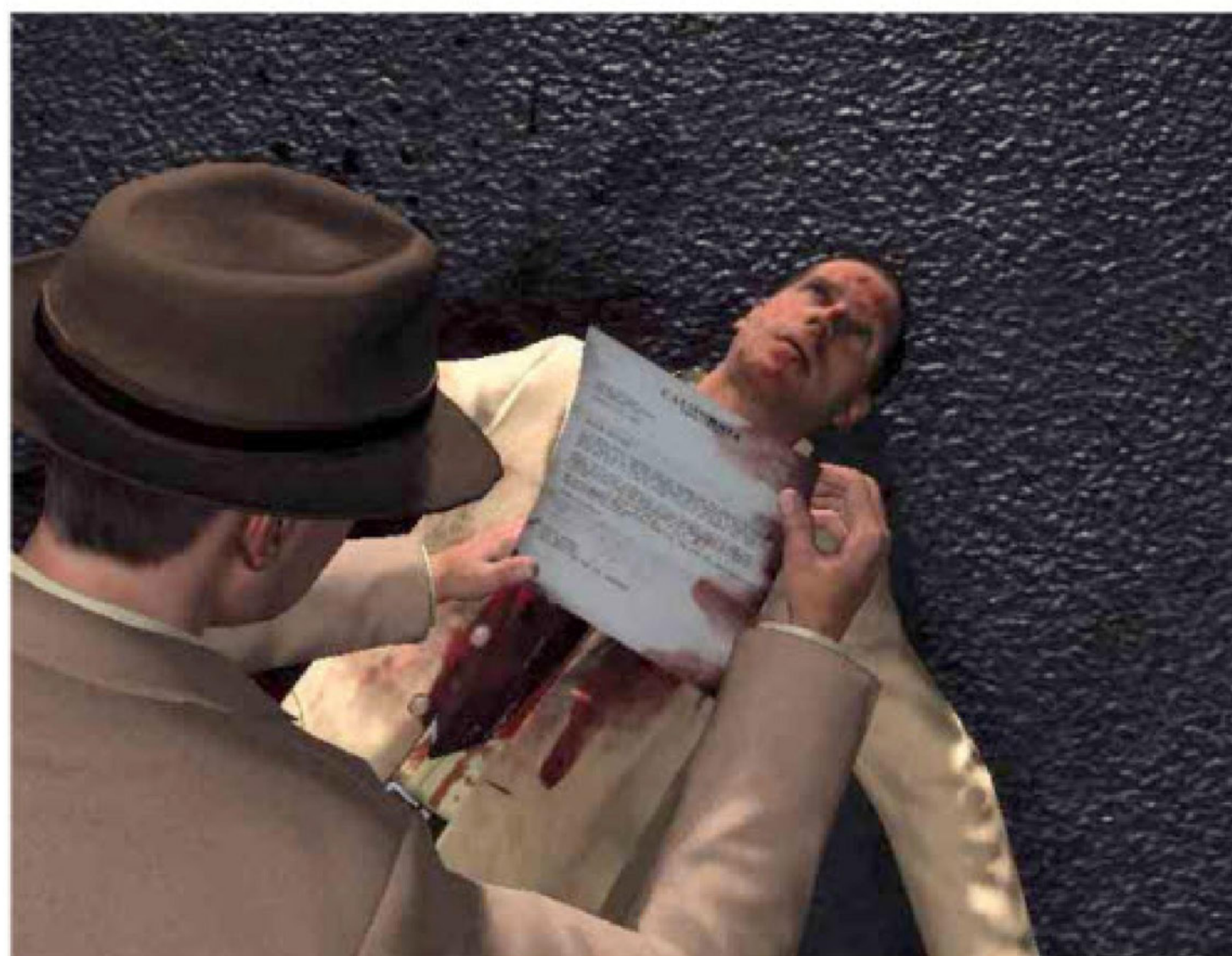
Lie to me

L'investigation sur les lieux du crime et dans les domiciles des suspects emprunte aux mécanismes du point & click. L'interface est minimaliste et les développeurs ont utilisé intelligemment l'ambiance sonore pour guider le joueur sans toutefois le contraindre (par exemple, un léger tintement indique que l'on passe près d'un indice). Vient ensuite l'élément central de *L. A. Noire* :

les interrogatoires. À chaque réponse, le joueur doit se fier à son intuition pour considérer les déclarations comme vraies, fausses ou tout simplement douteuses. Pour cela, il peut s'appuyer sur les éléments collectés sur le terrain, et sur les mimiques des témoins. La midinette qui se mord la lèvre ou le vendeur de voiture d'occasion qui se tortille les doigts indiquent clairement qu'il y a anguille sous roche. On peut regretter, en revanche, que les développeurs n'aient pas poussé le concept plus loin dans la variété, qu'il n'y ait pas de confrontation de témoins ou d'interrogatoires croisés. Par ailleurs, quelques passages,

répétés à chaque enquête, confinent à la routine. Chaque histoire se termine invariablement par une course-poursuite en voiture, à pied, ou par une prise d'otage, et souvent les trois à la fois. Des exercices que la Team Bondi, manifestement, ne maîtrise pas autant que l'installation de l'intrigue et l'écriture des dialogues. Intrigues et écriture soignées : c'est donc grâce à ces deux piliers que le développeur réussit avec brio à nous immerger dans le côté sombre de l'américain way of life triomphant de la fin des années 1940, celui des starlettes en devenir qui finissent dans les boîtes à maquereaux.

SAVONFOU



La fouille du corps de la victime et le rapport du légiste sont des passages obligés.



Arrête de me tripoter à chaque fois que je résous une affaire !



En exclusivité mondiale, nous vous dévoilons ici le vrai visage du nouveau rédac' chef de Joystick. Fear !!!

Genre GTA-like

Éditeur THQ

Développeur Volition

Âge conseillé 18+

Site www.saintsrow.com

Prix Environ 50 euros

Sortie Disponible

Configuration recommandée
Core 2 duo 3 GHz, 4 Go de
Ram, carte graphique 1 Go

Texte en français
& voix en anglais

PUNK'S NOT DEAD

Saints Row : The Third

Le jeu traîne sur mon bureau depuis une semaine et je n'ose pas l'installer : j'ai peur de me lancer dedans, de me vautrer dans le mauvais goût absolu et de finir par tendre des majeurs à mes collègues adorés.

EN RÉSUMÉ

Avec ses bollocks grosses comme un ballon de foot et son humour irrévérencieux, *Saints Row 3* est avant tout un majeur tendu en direction de *GTA*. Heureusement, il n'oublie pas d'être un bon jeu, défoulant et jouissif.

PLUS

- Une ambiance survoltée et délirante
- Un milliard de choses à faire
- Un défouloir de qualité

MOINS

- Design trop sage de Steelport
- Il faut rentrer dans le délire pour apprécier

VERDICT 15/20

Il est de mon devoir de vous prévenir : *Saints Row: The Third* est dangereux, un jeu infamant que la morale judéo-chrétienne devrait refuser de toutes ses forces. Ça ne m'étonnerait pas, d'ailleurs, qu'un pasteur d'Alabama en ait brûlé quelques boîtes, au milieu de fidèles repentis à coup d'orties fraîches. Eux-mêmes n'ont-ils pas un jour rêvé de fracasser une grand-mère à coups de godemichet géant et d'enchaîner sur une course-poursuite en charrette tirée par un esclave en latex ? Malheureusement pour eux, *Saints Row: The Third* est désormais une réalité et entend bien foutre un grand coup dans les parties sensibles de la bienséance. Moi-même, je pourrais agrémenter ce texte d'allusions sexuelles de bas étage et tapisser cette double page

de screenshots explicites. Mais non, je ne céderai pas à la facilité, même s'il est bien difficile de critiquer le titre de Volition sans tomber dans le vice et la luxure.

On boit frais à Steelport

Permettez-moi tout d'abord de vous introduire, euh, vous présenter mon avatar : chef du fameux gang des Saints, il arbore un improbable look à mi-chemin entre un membre des Bee Gees et un Marilyn Manson d'origine afro-américaine. Et je ne suis pas peu fier de lui, car avec sa coupe de caniche nain, son col pelle à tarte et son maquillage emo sur la tronche, le boss du clan a fière allure. Mais il aurait pu ressembler à n'importe qui, et surtout n'importe quoi : obèse transsexuel, punk à moustache, clone de Bruce Lee, ancienne

Claudette sur le retour : les possibilités de création proposées par l'éditeur de personnages sont bluffantes, de l'ordre du jamais vu, oserais-je ajouter. Une fois le monstre de foire créé, un nouveau terrain de jeu s'ouvre, baptisé Steelport. Une ville dans la veine de New York/Liberty City qui, étonnamment, manque un peu de folie et d'audace en matière de design. On a parfois l'impression d'arpenter une mégapole lambda de la côte Est, en s'attendant à croiser Niko Bellic au détour d'une rue. Heureusement, cette couche de vernis trop sage se craquelle rapidement lorsque l'on découvre que la cité est en réalité dirigée par plusieurs gangs se partageant tant bien que mal chaque quartier. Votre objectif : buter tous ces enfoirés, vous faire un collier avec leurs testicules et régner sur



Kracou devant cette image : « T'es sûr que c'est pas tiré du dernier *Nancy Drew* ? »



Des munitions quasi infinies : un système de combat pour les hommes, les vrais.



Pour peu que l'on joue au pad, l'interface répond au poil.

« Imaginez les scènes d'*Orange Mécanique* revisitées par Max Pecas, avec le casting de Jackass en tête d'affiche. »

ce nouvel empire. De même, si l'axe de progression paraît tout tracé au départ, le scénario tourne vite au grand n'importe quoi, avec notamment des cinématiques riches en plaisirs coupables. Imaginez les scènes d'*Orange Mécanique* revisitées par Max Pecas, réunissant le casting de Jackass en tête d'affiche, et vous aurez une bonne idée du résultat.

Fuck GTA

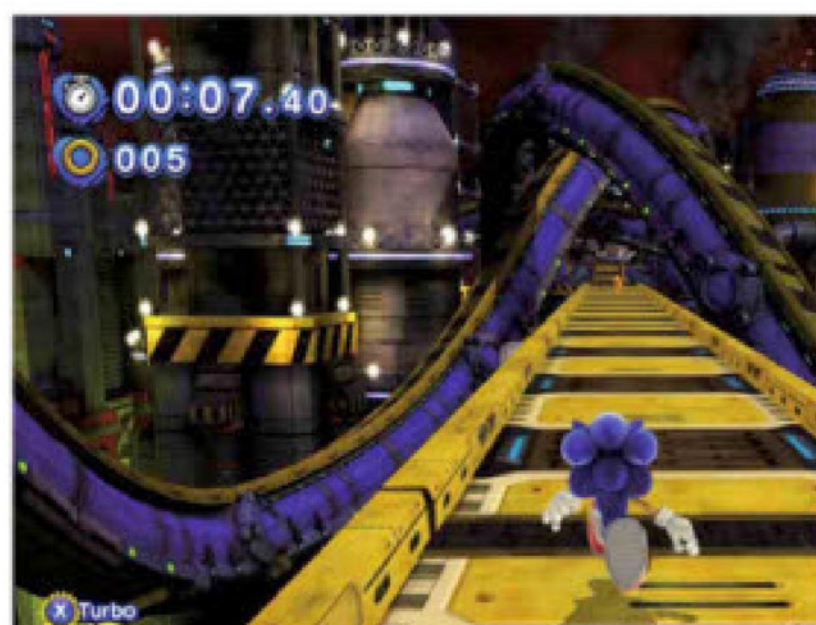
En plus d'être une grosse poilade scénaristique, *Saints Row: The Third* est aussi un pur clone de *GTA* dans son gameplay. Piquer une bagnole, rouler à toute blinde sur une avenue,

enchaîner missions et gunfight ou se détendre grâce une tonne d'activités différentes : la recette est connue, sauf qu'elle est ici relevée d'une sauce made in Volition, un mélange à base de tabasco, de cocaïne et d'humour pipi-caca. Et franchement, ça marche du tonnerre, à condition de rentrer de plain-pied dans le délire des développeurs. Chaque mission vous place dans une situation des plus « what the fuck ? », sans parler des quêtes annexes, toutes plus débiles les unes que les autres : participation à un jeu télévisé où l'on doit shooter des seconds couteaux déguisés en lapins roses (en évitant de tirer sur les pandas), escorte d'un

tigre au volant d'une décapotable, arnaque à l'assurance, ou encore conduite d'un homme d'affaires qui fait sa petite affaire à une prostituée sur la banquette arrière... Bref, nous sommes loin, très loin, des rencards Meetic et des parties de billard de *GTA IV*. Je vais d'ailleurs arrêter cette comparaison foireuse avec le titre de Rockstar, car malgré un gameplay similaire, *Saints Row: The Third* écrit sa propre grammaire et trace sa propre route. Une sorte de « Highway to Hell » sous acide qui lui sied à merveille et captivera quiconque acceptera de se vautrer dans cet univers totalement barré. La messe est dite, motherfucker.

Y'EN A UN PEU PLUS, J'VOUS LE METS QUAND MÊME ?

Qu'il est riche, ce petit *Saints Row: The Third*. En plus de la campagne qui vous occupera quelques dizaines d'heures, le bougre se paye également un mode coop ainsi qu'une espèce de mode Horde où vous devez affronter des vagues de chairs à canon. Toujours avec cette subtile pointe de mauvais goût, vous allez pouvoir massacrer des strip-teaseuses, des zombies et des lapins à coups de lance-roquette poulpe ou de tronçonneuse.



Les niveaux en 3D sont davantage « sur rails ».

La mythique Green Hill Zone, issue du premier *Sonic*. Plus vert y'a pas, sauf peut-être chez Cécile Dufлот.

Genre Plateforme

Éditeur Sega

Développeur Sega

Âge conseillé 7+

Site www.sega.fr/sonic-generations

Prix 30 euros environ

Sortie Disponible

Configuration recommandée
CPU 2 GHz, 2 Go de Ram,
Carte vidéo 512 Mo

Texte & voix en français

ÉPOQUE À PIQUES

Sonic Generations

Nom de Zeus, Marty ! Sega vient de me devancer en sortant le tout premier jeu à voyager dans le temps ! Un *Sonic* à 2,21 gigowatts, en plus !

EN RÉSUMÉ

Tel un John Travolta époque *Pulp Fiction*, Sonic effectue ici un come-back fracassant et cette bonne odeur de plateforme à l'ancienne fera frémir n'importe quel joueur de bon goût. Franchement, on n'y croyait pas.

PLUS

- Du bon *Sonic* à l'ancienne
- Mignon et coloré
- Le mélange des gameplay

MOINS

- Quelques étonnants ralentissements
- Voix françaises ignobles

VERDICT **15/20**

Bon, on est entre nous, hein ? Attendez, je ferme la porte, je baisse les stores... Voilà, je vais pouvoir me confesser : j'aime beaucoup les jeux de plateforme à l'ancienne, les trucs pixelisés où chaque saut est millimétré, et qui ont fait les beaux jours des 16 bits. J'ai donc tripé comme rarement sur *Sonic 1* et *2* sur Megadrive. Entre deux parties de *Wolfenstein 3D* et de *Civilization*, j'osais me vautrer sur mon lit, pad en main, avec la primaire délectation de faire sauter un hérisson bleu dans des décors kawaiisants. Et, bon Dieu, la musique du premier niveau : ta ta ta tata ta ta taaa ! Un chef d'œuvre. Eh bien figurez-vous qu'aujourd'hui, ça n'a pas vraiment changé : je brûle toute ma jeunesse sur *Skyrim*, *WoW* et autres *Heroes VI*, mais j'ai toujours

une manette qui traîne dans un coin, au cas où.

DJ Sega présente : à l'ancienne

Quand *Sonic Generations* est arrivé à la rédac, le loot a donc été immédiat, même si j'avais de sérieux doutes quant à la qualité du machin. Il faut dire que l'icône 90's était devenue has been depuis quelques années, à cause d'une série de titres plus moisies les uns que les autres. Et pourtant, cet énième épisode de *Sonic* a le bon goût de mélanger les gameplay et les époques, en piochant dans le meilleur de plusieurs mondes. Concrètement, vous allez enchaîner les actes découpés en niveaux, avec à chaque fois un boss plus ou moins facile à battre. Anneaux, boucles et bumpers sont toujours au rendez-vous, ainsi qu'un scrolling qui défile à toute

vitesse. Bref, rien de neuf. Mais la bonne idée vient de la possibilité de passer à volonté d'une version du hérisson à l'autre : celui de 1991 en 2D ou bien celui des années 2000, modélisé en 3D. Du coup, chaque niveau peut être refait dans chacun de ces modes et, ô miracle, le level design est à chaque fois entièrement renouvelé. Du coup, on prend un vrai pied à redécouvrir ces splendides décors, d'autant plus que, pour une fois, la maniabilité tient largement la route. Bref, *Sonic Generations* est une belle surprise, puisqu'il parvient à réunir deux époques et deux gameplay très différents, sans fausse note. Ah si, quand même : coupez le son si vous ne voulez pas avoir les tympans perforés par les horripilantes voix des personnages. Mais pour le reste, foncez.

JKA



Si Bryant avait pris la place du Che, on serait tous cubains, à l'heure qu'il est.

Une contrainte de temps sera liée à chaque objectif.

Genre Nettoyage par le vide
Éditeur SEGA
Développeur Avalanche Studios
Âge conseillé Tout public
Site www.sega.fr/renegadeops
Prix Environ 13 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée
CPU 2,6 GHz, 3 Go de RAM,
ATI 5750 ou NVIDIA GTS 250
512 Mo
Texte & voix en français

JOHN MATRIX IS BACK ! (ET IL A LA TÊTE DU CHE)

RENEGADE OPS

Schwarzy étant toujours gouverneur, et Stallone étant juste devenu vieux, c'est finalement à Bryant que SEGA a confié le sort du monde. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que l'homme ne ménage pas sa peine.

EN RÉSUMÉ

Derrière un concept dé à coudre, *Renegade OPS* cachait donc un gameplay nerveux et équilibré, un de ces jeux qu'on aurait aimés plus longs.

PLUS

- Décors dynamiques
- Bien rythmé
- Excellent défouloir

MOINS

- Trop court
- Un poil répétitif sur la fin
- Pad indispensable

VERDICT 15/20

La fin du monde tient à peu de choses, quand même. Par exemple, si les parents du petit Inferno n'avaient pas donné à leur progéniture un sobriquet aussi ridicule, le bambin n'aurait sans doute pas été la risée de ses petits camarades de classe, n'aurait pas tué son premier chaton à l'âge de 9 ans, et se serait bien gardé, quelques 20 ans plus tard, de menacer le monde avec des ogives nucléaires, simplement pour paraître cool. Heureusement, la nature est bien faite et pour chaque Inferno qui vient au monde, il y a un Bryant prêt à calmer ses ardeurs. À force de manger des GI Joe et de regarder en boucle la filmographie de Schwarzy, Bryant a fini par croire que la seule réponse valable pour n'importe quelle contrariété devait être :

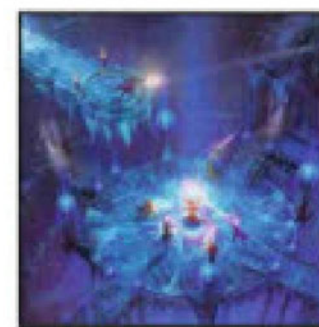
« Faites-moi tout péter ! » En temps normal, il aurait fini à l'asile d'Arkham, mais là, il est mandaté par l'ONU pour mettre fin aux activités de son meilleur ennemi. C'est clair, *Renegade OPS* ne remportera pas l'oscar du meilleur scénario dramatique. En même temps, on s'en fout : son créneau, c'est l'action garantie 100 % pur bœuf, un domaine dans lequel il est plutôt à l'aise.

Moi détruire toi

Votre rôle se limitera à piloter l'un des quatre véhicules disponibles (chacun disposant d'une capacité spéciale), et à foncer d'objectif en objectif, en pulvérisant tout ce qui ne sera pas vous. Un concept basique, certes, mais diablement bien maîtrisé ! Les différents environnements, présentés en vue

3D iso, se révèlent à la fois détaillés, dynamiques et presque entièrement destructibles. La narration, aussi basique soit-elle, n'est pas dénuée d'un certain charme, avec des situations et des personnages caricaturaux à souhait. Mais surtout, l'action est parfaitement rythmée et propose une difficulté bien dosée. Il y aura même un tout petit côté RPG, avec la possibilité d'améliorer chacun des véhicules disponibles au fur et à mesure de leur utilisation. De quoi passer un bon moment, même si l'ensemble paraît un peu court (8 heures de jeu en mode normal) et aurait mérité un peu plus de variété dans les missions, à l'image de cette unique séquence où l'on échange notre jeep contre un hélicoptère de combat.

KRACOUKAS



FREE 2 PLAY 82

Toujours plus nombreux, les Free 2 Play ne cessent de se bousculer à la porte pour débarquer sur cette page.

ÉDITO

PAR CYD

Le poids lourd du MMO garde la tête froide

Et voilà, un mastodonte de plus qui se transforme en Free 2 Play ! Comme vous allez le constater sur cette page de news, *EverQuest II* passe effectivement en version gratuite, sous certaines conditions expliquées juste à côté. Il rejoint donc la longue liste des mondes persistants à abonnement qui finissent en F2P, avec *LOTRO*, *AoC* et tout récemment *Lineage II* ! Voilà qui va alimenter les discussions de comptoirs de ceux qui pensent que les F2P font du mal à *World of Warcraft*. Il est vrai que c'est toujours tentant de se diriger vers un jeu gratuit plutôt que de payer une boîte et un abonnement mensuel. Malgré tout, j'ai le sentiment qu'ils ne jouent pas dans la même catégorie et que les joueurs sont prêts à payer pour de la qualité. On ne va pas débattre ici des détails de mécaniques de jeu plus ou moins intéressantes, mais en regardant le résultat global avec *WoW*, on ne peut que respecter le travail de Blizzard et surtout, s'apercevoir qu'on n'est pas devant un *Fly for Fun* ! Et ça, forcément, ça se paye un peu plus !



EverQuest II ■ Business plan

Lui aussi, il passe gratos !

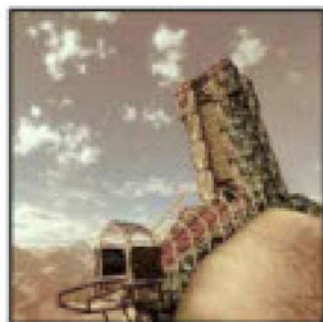
EverQuest est une véritable référence en matière de MMO pour toute une génération de joueurs qui ont découvert ce genre avec le bébé de Verant. Des fans qui ont d'ailleurs tendance à enjoliver les histoires vécues dans ce monde persistant lorsque avec nostalgie ils content leurs aventures entre deux gorgées d'un mojito mal dosé. C'est bien connu, tout était mieux avant, et puis rendez-nous Groquik ! Évidemment, avec l'arrivée d'*EverQuest II*, le mythe en a pris un sacré coup dans le cigare. Un titre qui souffrait d'une réalisation bancal à de nombreux niveaux et qui manquait de temps pour rectifier le tir. Car pour couronner le tout, le géant *World of Warcraft* a débarqué au même moment. SOE ne s'est jamais vraiment remis de cette confrontation. Le producteur d'*EverQuest II* vient d'ailleurs d'annoncer dans une lettre destinée à la communauté le passage de ce

MMO en version Free 2 Play. Voilà, un de plus qui franchit la porte de la gratuité, mais dans une certaine mesure. L'accès au jeu, c'est-à-dire le téléchargement et l'installation du client, est gratuit à partir du mois de décembre. Par contre,

la quantité de contenu auquel vous aurez droit est soumise à un nouveau système d'abonnement. En gros, il y a trois catégories, qui s'étendent du Bronze à l'Or. Un abonné Or a accès à tout le contenu (hors extensions qu'il devra acheter), pour 1000 Station Cash (SC), quand le joueur Argent n'a que 500 SC. Sachez que 500 Station Cash valent 5 euros. Enfin, ceux qui décrocheront la troisième place du podium

seront considérés comme membres gratuits. Naturellement, SOE espère un succès aussi foudroyant que celui réalisé avec le passage F2P de *DC Universe Online*, qui avait rameuté pas moins d'un million de joueurs en peu de temps. Quoi qu'il en soit, c'est tout le mal qu'on souhaite à *EverQuest III* !

« La quantité de contenu auquel vous aurez droit est soumise à un nouveau système d'abonnement. »



MODS 83

Les mods du moment ou à venir sont par ici ! Il ne vous reste qu'à faire votre marché par là...



NEWS 84

DotA 2 va-t-il réussir à voler la vedette au très populaire LoL ? Savonfou tente d'extorquer des infos.



TRY AGAIN 88

Retour sur Lineage II pour sa nouvelle mise à jour et son passage en version gratuite. Ça promet !

Diablo III ■ Le plaisir du wipe

SE BONIFIE AVEC LE TEMPS

Début novembre, alors qu'il commence à sérieusement cailler et qu'on s'ennuie à farmer le roi squelette en boucle dans la bêta de *Diablo III*, Blizzard décide de patcher ! Pas d'ajout de contenu, il ne fallait pas rêver, mais des ajustements qui prouvent que le développement de ce hack'n slash qui sent bon le triple A se peaufine avec le temps. Tout commence par un wipe des personnages, c'est-à-dire qu'il faut tout reprendre du début. Vu qu'il n'y a que quelques niveaux à faire, ça va aller vite. On remarque que de nouveaux sorts passifs font leur apparition, des ajustements sur certaines compétences existantes permettent de mieux équilibrer le jeu... Et visuellement, des changements d'effets permettent une meilleure immersion. On sent le barbare encore plus bourrin qu'avant, les frappes



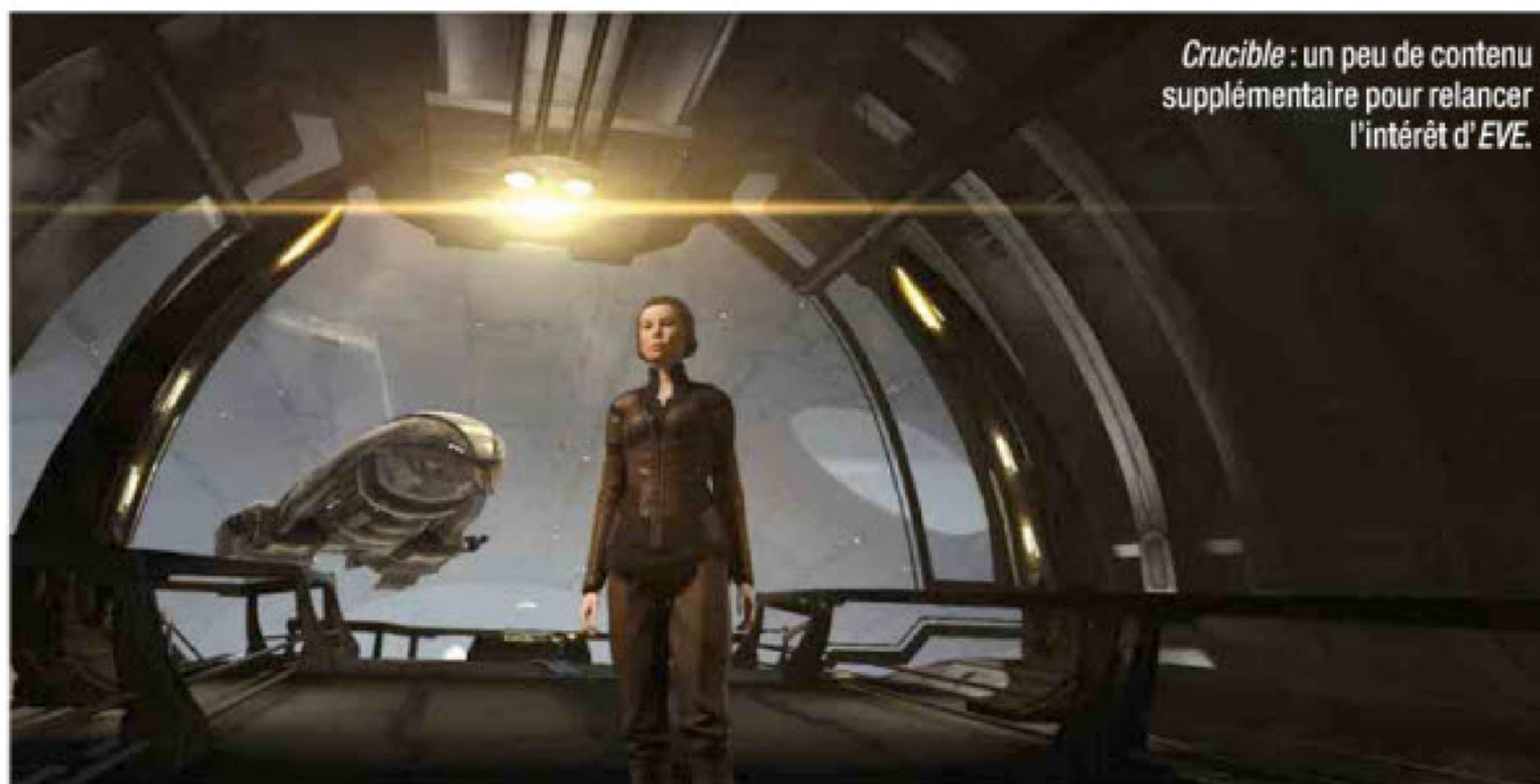
sont lourdes, les sons sont graves... Bref, on sent davantage la puissance du bestiau. Notez aussi qu'il est désormais impossible de changer ses sorts à moins d'être à proximité d'un Nephalem Altar ! Meilleure sensation de jeu et meilleur équilibrage, *Diablo III* est sur sa dernière ligne droite et ça se sent !

EVE Online : Crucible ■ Space trip

Un peu plus près des étoiles

Le très underground *EVE Online*, au succès bien mérité, se dote d'une nouvelle extension nommée *Crucible*. Disponible depuis la fin du mois de novembre, ce contenu apporte son lot de nouveautés : des vaisseaux, des nébuleuses et des

effets visuels viendront certainement combler vos envies de voyager dans l'espace. Evidemment, de nombreux autres éléments viendront s'ajouter à cette extension et il est toujours possible d'essayer gratuitement ce MMO. Si le cœur vous en dit !

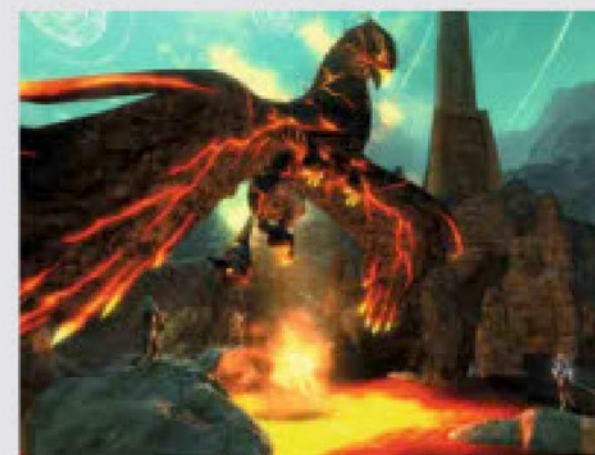


Crucible : un peu de contenu supplémentaire pour relancer l'intérêt d'EVE.

BRÈVES

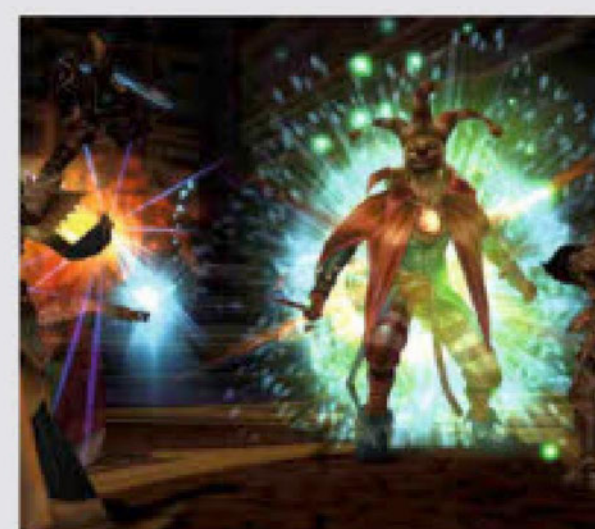
Chaud aux fesses

Le *Rift* nouveau qui est apparu sous sa version 1.5 en octobre dernier n'a pas terminé son ascension. Les développeurs viennent, courant novembre, de mettre en place la mise à jour 1.6 qui sonne l'arrivée de l'île de Braise. De quoi aller chercher un peu de chaleur en cette période polaire !



Nouvelle terre

Fin d'année oblige, tout le monde ou presque décide de sortir une grosse mise à jour ou une nouvelle extension. C'est le cas des petits gars de *Runes of Magic* qui prévoient une nouvelle zone nommée la baie de Tergothen et un niveau maximum s'élevant à 70 dans un add-on disponible fin novembre.



En taule !

Ankama a engagé des poursuites judiciaires contre deux pirates qui ont mis en place leur propre serveur privé pour héberger *Dofus* en faisant payer un abonnement mensuel d'un euro aux joueurs. Résultat des courses pour les deux compères : prison avec sursis et 200 000 euros de dommages et intérêts.

FREE 2 PLAY

Voilà une journée de Free 2 Play qui sent bon l'huile de vidange avec *MechWarrior* et le sang coagulé sur le sable avec *Gladius*. Si jamais vous avez encore faim, un petit tour du côté de *War of the Immortals* devrait vous rassasier ! **PAR CYD**



War of the Immortals

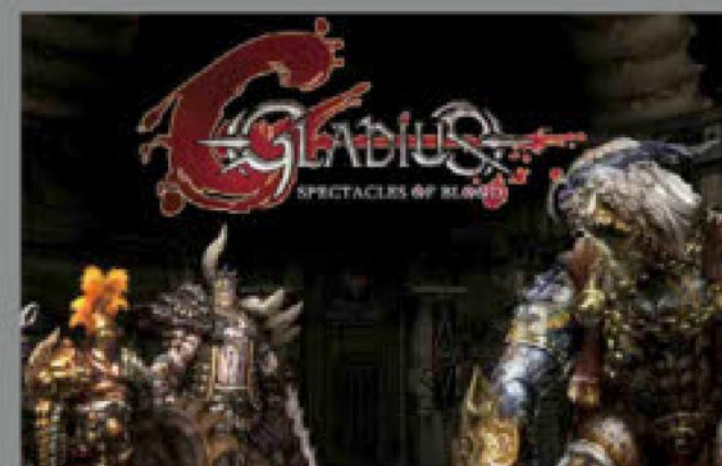
War of the Immortals est le petit dernier de chez Perfect World, les Chinois dont le portail européen accueille bon nombre de F2P. Il s'agit ni plus ni moins de la suite de *Battle of the Immortals*, mis en ligne en 2010. La bêta fermée (<http://woi.perfectworld.com/>) a débuté courant novembre et propose d'incarner un héros prenant part à une guerre entre deux royaumes. Évidemment, ce n'est pas ici qu'on cherchera l'originalité côté univers et scénario. Ni au niveau de la personnalisation des avatars qui offre seulement quelques visages et coupes de cheveux. Malgré tout, les personnages ont un certain charisme et donnent envie d'aller trancher quelques têtes de créatures hostiles, c'est déjà ça. Huit classes sont disponibles, du guerrier au mage, en passant par l'assassin et tous les classiques du genre. La prise en main est parfaitement simple. Trop, peut-être, car on enchaîne des combats qui ne durent pas plus qu'un coup d'épée. On sent que les développeurs n'ont pas voulu frustrer les joueurs durant les premières heures de jeu. Mais à ce point-là, c'en est presque ridicule. Des quêtes sans

grand intérêt s'enchaînent toutes les minutes et il ne faut que quelques heures pour atteindre le niveau 20. Afin de ne pas couper votre rythme effréné, les développeurs ont prévu des instances en solo. Ce serait dommage de perdre 5 minutes à trouver des coéquipiers ! Vous l'aurez compris, *War of the Immortals* a plus le goût du hack'n slash que du MMO. Il reste agréable durant sa phase de découverte, mais attendons de voir ce qu'il vaut réellement sur la durée.



Spectacles of Blood

Le succès foudroyant des MOBA ne cesse d'inspirer les développeurs qui tentent, avec plus ou moins de talent, de venir imposer leur propre jeu de combat d'arène. *Gladius* (<http://www.gladius.co.kr/en/main.asp>), nous plonge en l'an 211, au cœur de combats de gladiateurs. Vous devrez sélectionner un tas de muscles parmi les trois suivants : le Parthian, équipé de griffes façon Wolverine. Le Romanus, qui se bat avec une épée courte et un bouclier. Ou le Germanus, qui utilise une arme à deux mains de type lance. Chaque classe peut se spécialiser dans deux types bien distincts pour être le plus efficace possible lors des affrontements PvP. Une partie PvE est présente. Il s'agira de combats contre des bots. On attend de savoir ce que tout ça va donner !



MechWarrior Online

MechWarrior Online nous propulse dans le futur, en l'an 3049, pour être exact ! Cette licence culte a franchi le pas de la gratuité en proposant une version online Free 2 Play. Les petits gars de Pirahna Games (développeurs du prochain *MechWarrior*) sont aux commandes de ce futur jeu de shoot mettant en scène d'immenses tas de ferraille armés jusqu'aux boulons. Naturellement, vous pourrez créer votre propre BattleMech et rejoindre des groupes de mercenaires qui seront les guildes locales.

MODS

Comme à l'accoutumée, voilà des mods en tout genre, pour tous les goûts et tous les jeux ou presque ! Rien d'exceptionnel à l'horizon, autant vous le dire tout de suite. Ce mois-ci, aucun projet ne nous a fait chavirer le cœur... J'en verserais presque une larme !



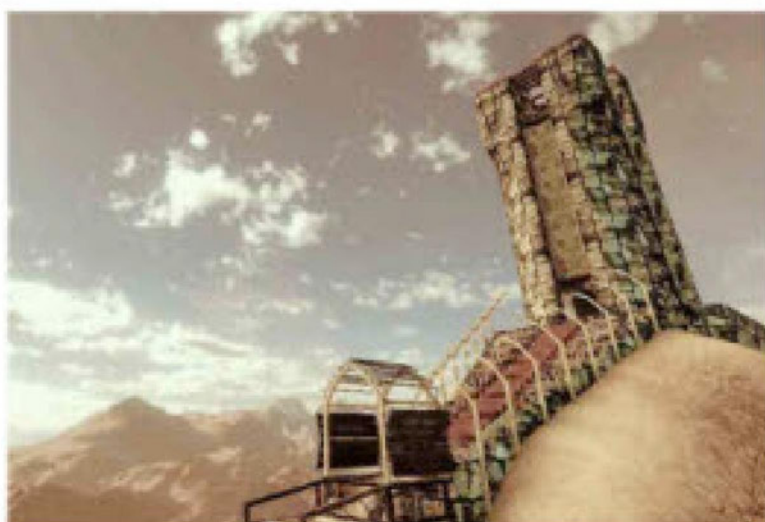
Sheol

Pour les possesseurs d'*Half-Life 2*, et on sait qu'ils sont nombreux, voilà le mod *Sheol* qui devrait vous occuper comme il se doit. Il s'agit d'un action/RPG trépidant en vue à la troisième personne. En tout cas, c'est ce qu'annonce son créateur qui nous fait savoir qu'il y a six classes disponibles pour passer ses nerfs sur des hordes de créatures. Que ce soit en mêlée, à distance ou en tant que support, vous pourrez incarner différents personnages aux compétences propres. On nous promet également différents modes de jeu, qu'il s'agisse de PvP lors de combats d'arène en 2v2 ou de missions en coop. Le tout accompagné d'une histoire qui poutre et d'une ambiance unique. Naturellement, vous aurez l'occasion de débloquent des armes et des costumes pour votre personnage. Bref, tout ça s'annonce plutôt pas mal, mais reste à voir ce que ça donnera lorsque nous aurons l'occasion d'avoir le bébé en main. Et ça, ce n'est pas demain la veille, aucune date de sortie n'ayant été annoncée... Même pas l'année, c'est dire !

Site : <http://www.moddb.com/mods/sheol/news>

Tourne sur : *Half-Life 2*

DÉVELOPPEMENT 30 %



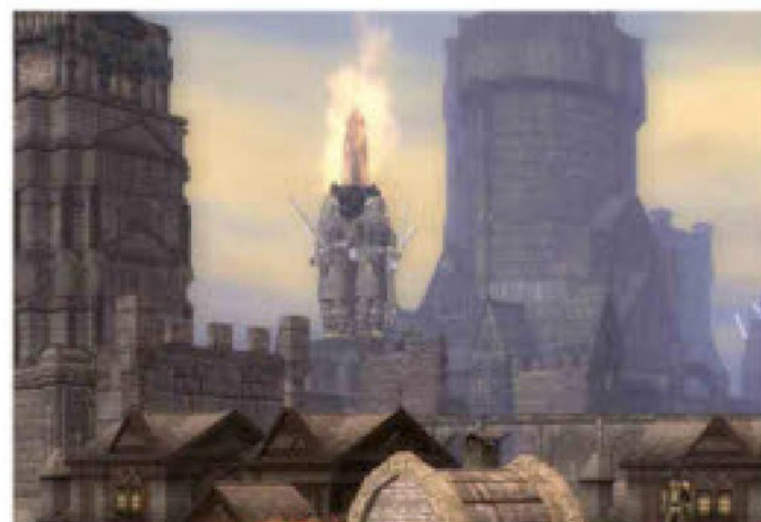
The Moonlight Path

Depuis que vous avez installé *Skyrim*, vous vous dites que votre boîte de *Neverwinter Nights 2* ne vous sert plus à rien. En même temps, elle doit déjà prendre la poussière depuis un bon moment ! Quoi qu'il en soit, vous faites une grosse erreur ! Espérons que les lignes suivantes vous donnerons envie de réinstaller le jeu d'Obsidian pour plonger au cœur d'une nouvelle aventure créée par de nombreux fans. Notez, déjà, que l'histoire avoisine la trentaine d'heures de jeu. Axé uniquement sur le solo pour agrémenter une histoire riche en rebondissements, *The Moonlight Path* propose une orientation principalement orientée vers le roleplay. Les amateurs d'action et de hack'n slash n'auront donc pas de quoi satisfaire leur instinct de bourrin, même si de nombreuses phases de jeu proposent des combats sanglants ! Les créateurs se sont largement inspirés de *Planescape : Torment* et de la série *Fallout*, classant leur aventure dans la catégorie mature. Avis aux amateurs !

Site : <http://www.moddb.com/mods/the-moonlight-path>

Tourne sur : *Neverwinter Nights 2*

DÉVELOPPEMENT 70 %



Minecraft Doom

Il va falloir que vous fouiniez dans les cartons du grenier de vos parents... pour récupérer une version de *Doom II* ! Non, on plaisante, car le mode *Minecraft Doom* fonctionne uniquement avec GZDoom (www.osn.net.de/c.oelckers/gzdoom/about.html). Ce mod propose une map dans *Doom* dans un design à la sauce *Minecraft*. Il s'agit plus d'un délire qu'autre chose, mais vu que ça nous a titillé l'esprit, on a voulu partager. Oui, on est comme ça !

Site : www.moddb.com/mods/minecraft-doom

Tourne sur : GZDoom

DÉVELOPPEMENT 70 %

Spook Town

Un petit gars du nom de SpookyAssGhost s'est lancé dans la confection d'un mod pour *Left 4 Dead 2*. Il s'agit d'une campagne qui comprendra trois maps et dont le but est de blaster du zombie. La première map est déjà terminée, et la deuxième est en bonne voie. Il ne manque que la dernière. Tout ça devrait donc voir le jour assez rapidement.

Site : www.moddb.com/mods/spook-town

Tourne sur : *Left 4 Dead 2*

DÉVELOPPEMENT 70 %



World of Warcraft : Mists of Pandaria ■ Pandas dans la brume

TOUS À POIL EN AZEROTH

Jeudi 21 octobre, Anaheim, Californie. Il est 11 heures et une foule attend fébrilement le début des hostilités en scandant des « For the Horde ! » à tue-tête. Assis au premier rang, un Tauren parle à un Undead en mangeant un burrito arrosé de Dr Pepper. **PAR JIKA**

Soudain, les lumières s'éteignent et une voix sortie du trailer d'un film avec Jason Statham annonce l'arrivée de Mike Morhaime sur scène. Un homme aux cheveux grisonnants s'avance, sourire en coin. La foule exulte. J'ai devant moi celui qui m'a fait perdre quelques années de sommeil à cause de petits jeux comme *Diablo*, *Warcraft II*, *StarCraft* ou *World of Warcraft*. Un frisson d'excitation me parcourt l'échine : je suis à la BlizzCon 2011, je suis heureux.

Sponsorisé par Chantal Goya

La BlizzCon, en plus d'être un des plus grands rassemblements de geeks de la planète, est bien entendu l'occasion pour Blizzard de tracer son futur à coups d'annonces fracassantes... ou non. Quelques jours avant mon départ, j'avais en effet l'espoir un peu fou de découvrir ce qui se cache derrière le fameux « projet Titan », le prochain MMO du studio. Mais ce ne sera apparemment pas pour cette année. Au lieu de ça, Chris Metzen, après avoir pris le relais de Mike sur scène, s'est personnellement chargé de dévoiler la – déjà – quatrième extension de *WoW*. « Cette fois-ci, le grand ennemi est la guerre elle-même », assène-t-il, avant de balancer une vidéo sur

écran géant. La première surprise est pour mes oreilles : au lieu d'une classique mélodie épique et rythmée, c'est une douce musique aux consonances asiatiques qui se répand dans la salle. Devant mes yeux incrédules, des montagnes embrumées côtoient des lacs paisibles, un oiseau coloré passe nonchalamment dans le ciel... Et un panda fait du kung-fu au milieu d'une prairie. Après un « what the fuck ? ! » de circonstance, je reprends mes esprits et comprends mieux le titre de ce nouvel add-on : *Mists of Pandaria*. Et, attention, la nouvelle race disponible n'est en aucun cas le Panda, mais le Pandaren. Les vieux routards apprécieront en tout cas le retour de ce peuple apparu pour la première fois dans *Warcraft III : The Frozen Throne*. Mais il faut avouer que le choix est surprenant et l'on sent clairement que Blizzard commence à manquer d'inspiration pour faire évoluer son projet phare. Mais soit, avant de crier au scandale et de m'immoler avec de la sauce chili, je décide quand même de laisser sa chance au produit.

Fur Fighters

« *Mists of Pandaria* », donc... Soit un nouveau continent sur lequel la Horde et l'Alliance vont se mettre sur la tronche, une nouvelle

race et, surtout, une classe inédite : le moine. Pas un bon gros curé de campagne élevé à la poire frelatée, mais plutôt un adepte des techniques de combat ancestrales, à base de coups de tatane et de cri qui tue. Ce qui va le plus changer, concrètement, c'est la disparition de l'attaque automatique, qui oblige à activer manuellement tous ses coups. Normalement, cela devrait un peu dynamiser les affrontements. Une fois dans le jeu, pas d'illusion : les sensations de combat changent peu, tout comme la progression générale. La zone de départ des Pandarens, appelée « Ile vagabonde », est aussi belle que peu surprenante en matière de gameplay. On démarre son périple dans un temple à flanc de colline, puis on se farcit quelques quêtes basiques : affronter amicalement les élèves moines du coin, tuer quelques bestioles récalcitrantes, récolter du matos pour un PNJ lambda... Mouais. C'est toutefois à partir du niveau 10 que les choses changent un peu, puisque l'on va décider de son appartenance à l'Alliance ou à la Horde, avant de partir à la découverte d'Azeroth.

N'ayant pas pu m'aventurer plus loin lors de mon essai, je peux au moins vous garantir que les artistes de Blizzard ont effectué, une fois de plus, un super boulot concernant



Everybody was kung-fu fighting ! Tududududu tududu dudu...



Michel le Pandaren : champion du monde 2011 de plongeon sans piscine.



Pour moi, ce sera un menu C2 avec supplément raviolis, merci !

les paysages et l'ambiance générale. Passé la surprise de découvrir une atmosphère radicalement différente de ce qu'on trouve sur les continents, la balade s'avère être aussi charmante que dépayssante. Cerisiers en fleurs, forêts de bambous, nénuphars et temples majestueux... Autant d'éléments qui pourraient facilement nous transformer en un Chow Yun-fat poilu ou une Michelle Yeoh à fourrure. Blizzard l'a d'ailleurs bien précisé lors de la présentation du titre : *Mists of Pandaria* a été pensé pour que l'on retrouve le plaisir primaire d'un MMORPG, celui de la découverte et de l'exploration.

This is almost the end

Si vous êtes prêt à faire de grandes promenades romantiques avec votre guilde, c'est tout à votre honneur, mais ça ne suffira certainement pas à faire de *Mists of Pandaria* une extension indispensable. Heureusement, dans sa grande générosité, Blizzard décide de passer le niveau maximum à 90. Ils ne reste donc plus que dix levels avant la centaine, qui marquera sans doute la fin des add-on pour WoW. Mais pour l'heure, il y a du boulot, puisque le nouveau continent comporte cinq grandes zones réservées aux « 85+ » : forêts tropicales, désert, vallées verdoyantes, capitale Pandaren... Le studio nous promet monts et merveilles. Notons également la refonte complète

« L'Ile vagabonde est aussi belle que peu surprenante en matière de gameplay. »

du système de talents, qui s'inspire largement de *Diablo III*, la possibilité de faire combattre ses « pets » dans un jeu tactique, ou encore un système de scénarios PvE pour le moment aussi mystérieux que... mystérieux. Tout cela est-il suffisant pour que 11 millions

d'abonnés en reprennent pour un an, au lieu de migrer sur, au hasard, *The Old Republic* ? Si je le savais, je serais millionnaire et aurais racheté le resto chilien pour servir des baquets de mojitos gratos aux anciens et aux nouveaux de Joy.



Malgré un moteur de dix ans d'âge, le papi fait toujours de la résistance.

DotA 2 ■ Coupe du monde du jeu vidéo ESWC.

FIRST BLOOD !

Dans la très attendue guerre des MOBA qui se prépare, *DotA 2* a déjà fait couler le sang, avec une entrée en force à l'ESWC. Plusieurs mois avant sa sortie, le jeu de Valve mobilise ses troupes. **PAR SAVONFOU**

O n'a pas souvent l'occasion d'assister à une compétition d'envergure autour d'un jeu qui n'est encore pratiqué que par une (grosse) poignée de privilégiés. C'est pourtant ce que la Porte de Versailles nous a proposé lors de l'ESWC. Il y avait certes moins de foule que lors de la finale *StarCraft II*, deux jours plus tôt, mais les chaises vides de l'immense hall se comptaient sur les doigts de Shiva. Sur scène, on nous promettait un affrontement titanesque entre les Na'Vi venus des pays de l'Est et le line-up de la puissante multigaming chinoise EHOME. En guise de spectacle, nous avons en fait assisté à une véritable raclée, donnée par les Russo-lettono-ukrainiens à leurs malheureux adversaires, évincés en 30 minutes par deux manches gagnées quasiment d'une seule traite. Entre les hooks à répétition de Pudge et l'agressivité démesurée de l'équipe venue de l'Est, les Chinois en ont vite été réduits

à éviter les combats pour essayer de se faire une santé sur le creep. Malheureusement pour eux, les Na'Vi les ont pourchassés et éliminés presque entièrement à chaque fois.

Qui va à la chasse...

Les amateurs de beau jeu sont donc restés sur leur faim, mais au moins on sait désormais que la popularité de *DotA 2* est bien partie pour dépasser celle de son grand frère. En témoigne l'émeute suscitée à la fin de la finale par la distribution de 30 clés pour la bêta fermée du jeu. « Presque toutes les tactiques sont connues sur *DotA*. *DotA 2*, quant à lui, a encore beaucoup à nous révéler. Il est évident que le premier *DotA* sera déserté quand le deuxième sortira », reconnaît Clement « Puppey » Ivanov, un des membres de l'équipe Na'Vi. Un message sur lequel l'équipe d'Activision Blizzard devra méditer, au moment où elle prend son temps pour produire son propre héritier. Il se pourrait



Un dur moment pour les EHOME au terme d'un parcours quasiment sans faute dans la compétition.

Les héros de *DotA 2* sont les mêmes que ceux de *DotA*.



Les Na'Vi n'ont laissé aucune chance à leurs adversaires chinois qu'ils ont écrasés sans pitié en finale.

« DotA 2 s'appuie sur l'ESWC pour s'imposer comme véritable successeur du mod de StarCraft III. »

bien qu'à sa sortie, les serveurs de DotA aient déjà été siphonnés.

Valve gank au mid

La première étape pour Valve est donc d'occuper le terrain des scènes eSportives. « DotA 2 a un bon précédent avec DotA », nous explique Gregorio Machadinho. Pour le business manager de l'ESWC, l'enjeu est double : « C'est un jeu très attendu en Asie et sur le continent nord-américain. Pour nous qui avons des enjeux planétaires, ce jeu est une super porte d'entrée sur ces territoires. » L'ESWC pense donc pouvoir s'appuyer sur DotA 2 pour justifier pleinement son statut de Coupe du monde de jeu vidéo – les partenaires lui faisant encore défaut dans certaines régions du globe – pendant que DotA 2 s'appuie sur l'ESWC pour s'imposer comme véritable successeur du mod de StarCraft III. Une sorte d'accord win-win, en quelque sorte. Pour certains, cependant,

la guerre des MOBA n'aura pas lieu. « L'eSport est en perpétuelle expansion. Je pense qu'il y

a de la place pour LoL, pour DotA 2 et pour Heroes of Newerth », indique ainsi Dmitriy « McDeee » Bieletskyi, manager des Na'vi. Une déclaration très jolie sur le papier, mais en réalité, si StarCraft II a montré les réserves de popularité de l'eSport, il y a peu de chances que les MOBA puissent en profiter. Ces derniers n'ont pas la lisibilité qui leur permettrait d'étendre leur public en dehors de ceux qui y jouent. Il y aura donc des morts.

Death awaits you !

De l'aveu même de gros joueurs français, et vu comme les choses semblent engagées, Heroes of Newerth disparaîtra des scènes à la sortie de DotA 2 et tout se jouera entre les deux derniers. DotA 2 et sa communauté de joueurs de haut niveau héritée de DotA, ou LoL, qui s'est créé sa propre, et énorme, communauté de fans. En tout cas, à la fin, il ne pourra en rester qu'un – insert Freddy Mercury here.

INTERVIEW

Clement « Puppey » Ivanov,
21 ans, estonien

« Puppey » est un des piliers des Natus Vincere (Na'Vi). C'est aussi un de ceux qui parlent le mieux anglais. Ça tombe bien, j'ai arrêté les cours d'Estonien depuis que les autorités de Tallin m'ont délivré une interdiction de séjour.



JOYSTICK : Comment expliquer la dégelée que vous venez de mettre à EHOME ?

CLEMENT IVANOV : La dernière fois que nous avons joué contre eux, à la Gamescom, ça avait été encore plus simple de les battre. La seule explication est donc une grosse différence de niveau.

Ça a été un grand changement de se mettre à DotA 2 ?

Nous jouons à DotA depuis six ans. Cela fait cinq mois que nous nous sommes mis sur DotA 2. C'est en gros le même jeu, donc nos tactiques n'ont pas tellement changé. Les héros sont à peu près les mêmes et ils sont bien moins nombreux pour le moment. Nous ne disposons que d'archétypes de héros « classiques », ce qui fait qu'il est encore tôt pour élaborer de nouvelles stratégies. On s'en tient donc à ce que l'on connaît.

Pudge a vraiment fait le café sur les deux manches, est-ce un héros sur lequel vous travaillez tout particulièrement ?

Nous utilisons Pudge sur 33 % de nos parties (une partie sur trois, c'est trop noob, comme formulation ? ndr). Nous sommes bien rodés pour tirer parti de son crochet de boucher afin d'isoler les adversaires et de les tuer en un coup, un par un.

La phase de ban, c'est pour appuyer votre stratégie ?

Pour détruire celle d'en face. Nous avons ainsi banni Anti-Mage car EHOME a gagné toutes les parties où elle l'a pris. Et on observe bien les héros les mieux employés dans la première manche pour deviner comment les enquiquiner dans la deuxième.

Lineage II ■ Goddess of Destruction

Il est temps de replonger !

J'ai eu du mal à me sevrer de ce MMO qui a bouffé mon temps, mon sommeil et un peu de mon argent durant des années... Et voilà qu'il revient me faire de l'œil ! Bon allez, encore quelques levels et après j'arrête !

Ah, *Lineage II* ! Quelle longue histoire... Avant de l'aimer passionnément, je l'ai d'abord détesté durant une courte bêta durant laquelle je me demandais ce que je faisais là à tuer des monstres pendant des heures, à m'asseoir de longues minutes après chaque combat pour régénérer ma vie et mon mana, à être obligé de grouper dès les plus bas niveaux... Et à mourir, de la main d'un joueur me plantant une dague dans le dos en espérant voir mon armure tomber au sol pour la ramasser. À plusieurs reprises ! Il perd des points d'expérience à chaque fois, jusqu'à régresser d'un niveau durement gagné ! Mais c'est quoi, ce jeu ? Un MMO, un vrai, avec du PvP sauvage comme on n'en fait plus. Oui, c'était la bonne époque avant que *World of Noobcraft* débarque et ramène avec lui sa

révolue. Autre changement appréciable : de nouveaux systèmes de transports. À la base, les chefs de guildes qui s'emparaient d'un château fort avaient droit à une monture volante. Autant dire que les places étaient très imitées et terriblement convoitées. Il y avait aussi des petits dragonnets à élever qui servaient à terme de monture... Mais désormais, de manière plus simple, chacun aura sa monture. Plus pratique que d'user ses groles dans tout le royaume. De plus, un système de sauts a été mis en place pour gagner en vitesse de déplacement. En gros, votre personnage saute littéralement d'un endroit à l'autre façon Naruto via un chemin prédéfini. Visuellement, ça envoie ! Naturellement, vous aurez également droit à de nouvelles zones, de gros boss à abattre et de l'équipement toujours plus puissant et brillant. Sans parler des huit

« Aucune limitation n'est prévue pour ce passage en Free 2 Play. »

Un p'tit coup de pouce

Se lancer tête baissée dans un MMO nécessite du temps. Ça donne toujours à réfléchir, surtout lorsqu'il faut démarrer un personnage à partir de rien. Les développeurs y ont pensé et proposent donc des récompenses par tranche de niveau atteint afin de vous aider à progresser rapidement. En tout, 10 packs d'exploration contenant potions, équipement et divers objets sont déblocables du niveau 1 au 76 ! Ce qui permet de rejoindre rapidement le gros de la communauté déjà occupée à explorer le contenu haut niveau du jeu.

meute de casus avides de donjons instanciés et de loots faciles. Je ne crache pas dans la soupe, je suis juste un peu taquin. C'est la nostalgie qui me rend amer. Parce que je me souviens à quel point *Lineage II* était bon, hardcore et diablement addictif. Alors avec son nouveau chapitre qui a débarqué fin novembre et son passage en version Free 2 Play, le jeu de NCsoft méritait bien qu'on revienne sur son cas. Surtout après sept années de bons et loyaux services envers sa communauté. Bon, ça, ça reste encore à voir !

Modernisation

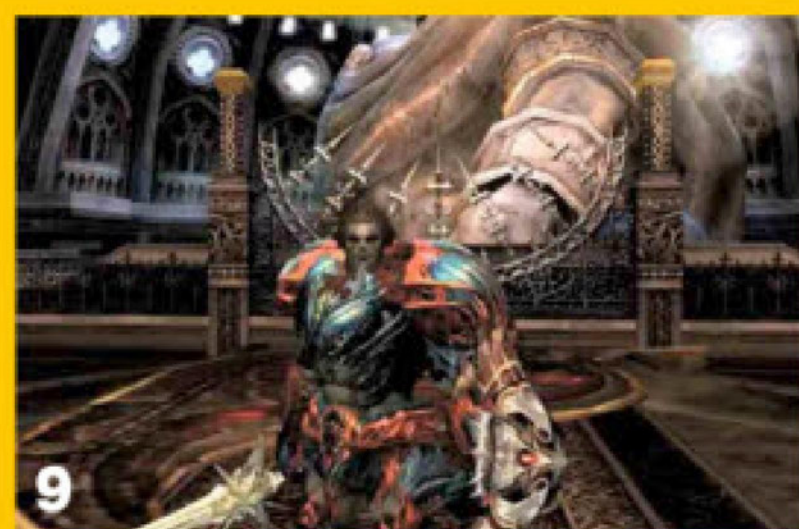
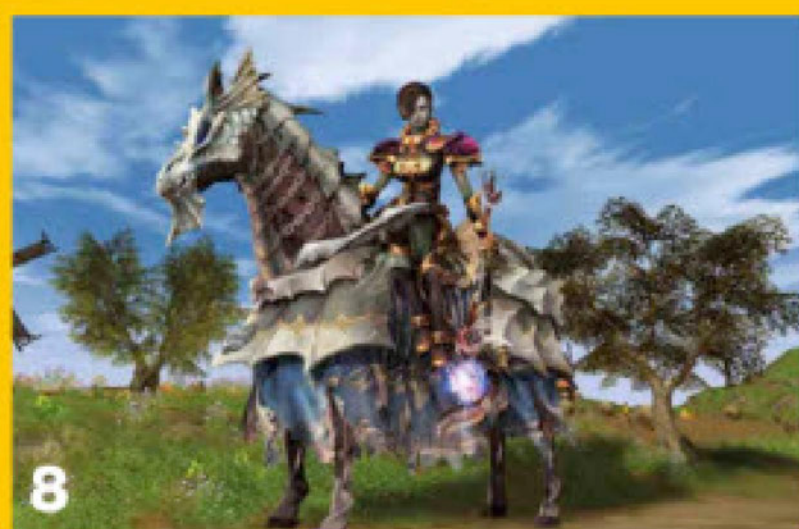
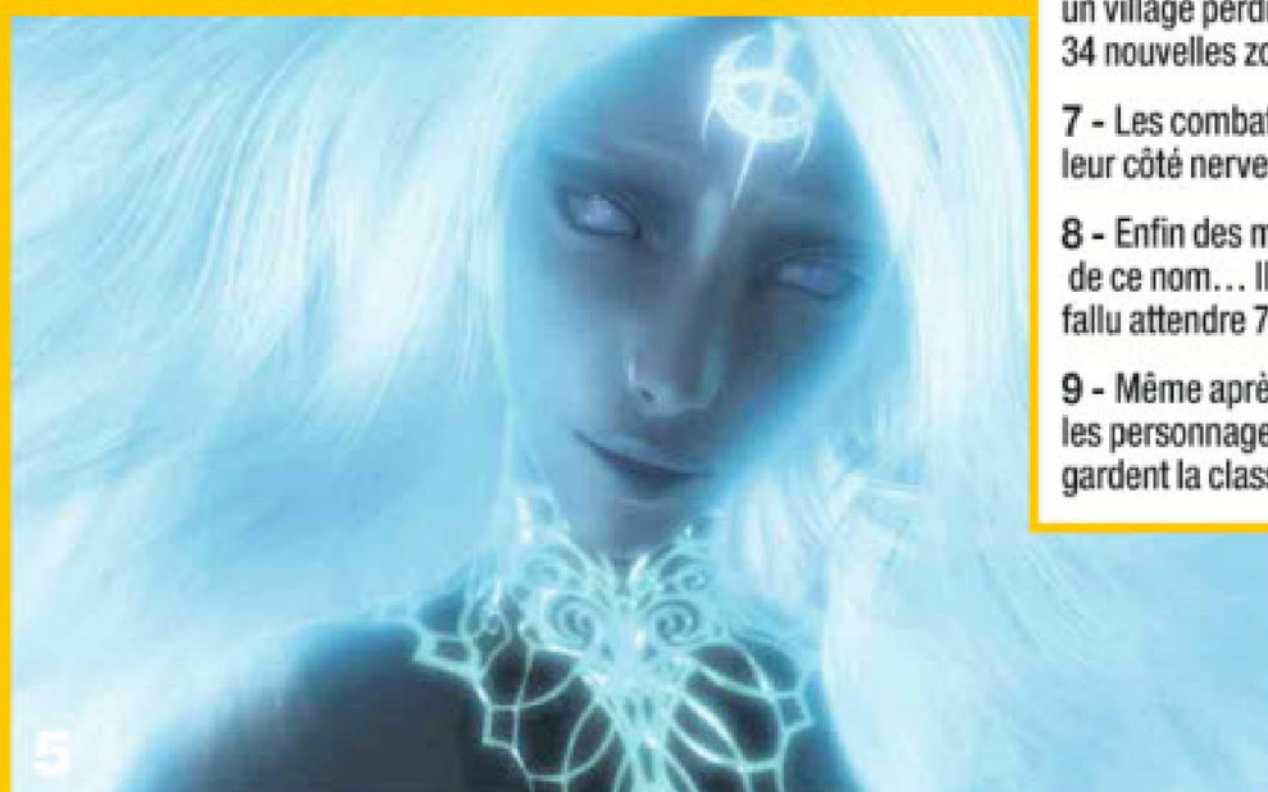
Lineage II est pourvu de mécaniques de jeu très archaïques, façon MMO asiatique avec du grind à n'en plus finir. Heureusement, et il n'est pas trop tôt, NCsoft a décidé de moderniser un peu tout ça en apportant un peu de confort. Certes, un MMO sans hôtel des ventes en 2011, ça fait tache. Sachez que ces lieux permettant à tous les joueurs du serveur d'acheter et de vendre des objets seront enfin mis en place. Oui, avant, il fallait encore laisser son PC tourner toute la nuit en mettant son personnage en mode vente... Je sais, ça craint ! Voilà une époque

nouvelles classes qui sont implémentées, et des 34 zones de chasse permettant de glaner des tonnes de points d'expérience nécessaires pour atteindre le niveau maximum qui s'élève à 99.

Il est temps de s'y (re)mettre

Toutes ces bonnes choses donnent envie aux vieux de la vieille de reprendre du service et aux nouveaux venus de découvrir ce MMO de 2004. Surtout qu'il passe en version gratuite. Ce serait dommage de vous priver d'une petite séance d'essai. Notez également qu'aucune limitation n'est prévue pour ce passage en F2P, vous aurez donc accès à l'ensemble du contenu sans sortir la carte Bleue. À moins que vous ne décidiez d'acheter des NCoins pour les dépenser dans le L2 Store. Bah oui, quand même, F2P oblige, L2 ne déroge pas à la règle du cash shop. Par ailleurs, si vous êtes un abonné, tous les mois payés par avance seront transformés en NCoins ! Tout n'est donc pas perdu. Il ne me reste qu'à vous laisser récupérer le client du jeu qui devrait être disponible sur le site officiel (<http://truly-free.lineage2.com/>) au moment où vous lisez ses lignes. Bon jeu !

CYD



- 1 - Plus que jamais, vous devrez unir vos forces pour affronter l'ennemi.
- 2 - Le Sigel Knight est une des huit nouvelles classes proposées.
- 3 - Sur la gauche, un fufu va joliment backstaber ce mob !
- 4 - Octavis, un des nombreux boss qu'il faudra affronter.
- 5 - Shilen, la déesse de la destruction en personne. Va pas falloir la contrarier, celle-là !
- 6 - Bienvenue à Talking Island, un village perdu au milieu des 34 nouvelles zones de chasse.
- 7 - Les combats gardent toujours leur côté nerveux et dynamique.
- 8 - Enfin des montures dignes de ce nom... Il aura quand même fallu attendre 7 ans !
- 9 - Même après tant d'années, les personnages de ce MMO gardent la classe.

OPINION

PAR BOBA FETT

La langueur hivernale

Alors qu'on l'attendait de pied ferme depuis de longs mois et qu'elle constituait notre unique once d'espoir de voir le marché des processeurs évoluer dans le bon sens sous l'impulsion d'une saine concurrence, l'architecture Bulldozer d'AMD peine encore à convaincre. Le FX 8150, censé être l'un des rejets les plus puissants de la gamme et dont vous trouverez le test à la page suivante, nous déçoit particulièrement : dans les jeux vidéo les plus exigeants, il tutoie les performances d'un Phenom II ou d'un Core i5 2500K, vendus nettement moins cher. En cette période hivernale, notre enthousiasme entre donc aussitôt en hibernation, même si l'avenir d'AMD est loin d'être compromis : à l'instar de la famille des Phenom II, dont l'évolution a longuement mûri sur près de deux années, gageons que les FX se feront plus concurrentiels dans les mois qui viennent. D'ici là, misez plutôt sur le confort de votre équipement en investissant dans un écran compatible avec la technologie 3D Lightboost de nVidia. Votre PC et votre niveau de confort prendront aussitôt du relief !

CHANMÉ
L'IMMERSION !



Les prochains plans d'Intel ■ Manne d'Intel : un vrai poison, Ivy !

Ivy Bridge et Sandy Bridge-E

L'horloge tourne... Comme vous le savez très probablement, le cycle de développement d'Intel se base sur une alternance de « tocks »

(des changements majeurs d'architecture) et de « ticks » (des modifications plus timorées qui font progresser la gamme actuelle). Après le raz-de-marée des Sandy Bridge depuis janvier dernier, le fondeur de Santa Clara devait enchaîner par un die shrink du processeur et ainsi commercialiser la gamme des Ivy Bridge, gravés en 22 nm. Paul Otellini, le PDG de la firme, vient de confirmer le retard dans la phase de production : si les premiers processeurs de test de cette nouvelle famille sortent bien des usines à l'heure où nous mettons sous presse, ils ne seront pourtant pas commercialisés avant le premier trimestre 2012. Parmi les raisons expliquant un tel retard, nous retenons essentiellement le nouveau cycle de

production en 3D, qui vise à superposer les transistors afin de limiter la taille du die et la finesse de gravure. À ce titre, les transistors sont désormais de type MOS TriGate, ce qui complique là encore l'usinage. Par ailleurs, des rumeurs font état de la sortie prochaine des chipsets Z77 et Z75 destinés à ces nouvelles puces. Ils remplaceraient ainsi à terme les actuels chipsets Z68 et P67. Du côté des cartes mères, Asus lève le voile sur sa P9X79 Deluxe, l'une des

premières plateformes basées sur le chipset X79 et le socket LGA 2011. Pour mémoire, celui-ci hébergera les processeurs Sandy Bridge-E qui remplacent la vieillissante gamme

LGA 1366. Sur cette carte haut de gamme, on retrouve huit emplacements DIMM (allant jusqu'à la bagatelle de 64 Go de DDR3 !) ainsi que huit ports SATA et trois emplacements PCIe 3.0 x16. Peu de détails filtrent sur cette nouvelle ligne de produits. Le premier CPU devrait être le Core i7-3820 (290 dollars, quatre cœurs, 3,6 GHz, mode turbo à 3,9 GHz, cache de 10 Mo),

suivi de près par le Core i7-3930K (550 dollars, six cœurs, 3,2 GHz, mode turbo à 3,8 GHz, cache de 12 Mo) et le très onéreux Core i7-3960X (990 dollars, six cœurs, 3,3 GHz, mode turbo à 3,9 GHz, cache de 15 Mo) prévus pour la toute fin de l'année.

Site : www.intel.com

« Les prochains CPU Ivy Bridge gravés en 22 nm ne verront le jour qu'au premier trimestre 2012. »

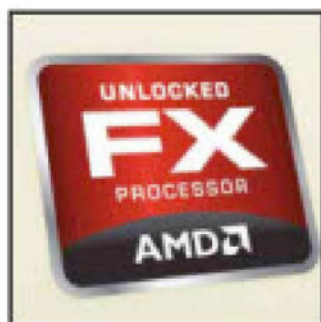


Mooly Eden, vice-président de la division PC d'Intel, tient dans ses mains le Saint-Graal du fondeur : le premier wafer d'Ivy Bridge.



ACTUALITÉS 90

Le point sur la gamme Ivy Bridge et Sandy Bridge-E d'Intel, les nouveautés technologiques de 3D Vision 2 de nVidia, et une paire de lunettes pour les joueurs.



TESTS 92

Le FX 8150, premier processeur Bulldozer d'AMD, le Core i7 2700K et son léger saut de fréquence et un casque 7.1 pour les gamers.



PRATIQUE 94

Disques durs : Toutes les infos pour installer et configurer un SSD, ce disque conçu à base de mémoire flash.



Chaussez vos lunettes 3D ■ La technologie 3D Vision 2 de nVidia

Le caméléon prend du relief

Près de trois ans après la sortie de 3D Vision, qui a introduit la 3D stéréoscopique sur PC, nVidia remet le couvert et propose deux évolutions majeures de sa technologie de relief. On évolue cependant dans le même cadre : 3D Vision 2 s'appuie sur le même principe de fonctionnement et nécessite toujours un moniteur présentant une fréquence de 120 Hz ainsi qu'une paire de lunettes actives. C'est précisément au sujet de ces dernières qu'on assiste au plus grand chamboulement : la taille des verres augmente de 20 %, ce qui accroît le confort de vision sur des moniteurs de plus grande diagonale. Ces lunettes seront prochainement commercialisées au prix

de 135 euros en bundle avec l'émetteur infrarouge, ou à 90 euros la paire nue. En parallèle, nVidia a développé la technologie 3D Lightboost qui vise à augmenter la luminosité du moniteur lors de l'affichage en 3D stéréoscopique. En modifiant automatiquement la synchronisation avec la paire de lunettes, on réduit le phénomène de ghosting. Plus qu'une véritable technologie, il s'agit plutôt d'une certification que devront arborer les nouveaux moniteurs à 120 Hz. La concurrence peine toujours autant à s'organiser pour offrir des solutions alternatives et nVidia semble donc, plus que jamais, prendre une sacrée longueur d'avance.

Site : www.nvidia.fr

SHOPPING

Des lunettes pour les joueurs

Vous passez des heures les yeux rivés sur votre écran, à frapper vos adversaires ? Chaussez les lunettes Desmo de SteelSeries et Gunnar Optiks. Avec leur teinte orangée, elles filtrent la lumière fluorescente et réduisent la fatigue oculaire. Offrant un grand confort d'utilisation et renforçant la luminosité générale des scènes sans pour autant nuire à leur colorimétrie, elles pourraient bien faire la différence lors de LAN-Parties au long cours. Mais un tel accessoire n'est pas donné : comptez 99 euros pour une paire de lunettes. www.steelseries.com.



BRÈVES

Le SSD grand luxe

Avec sa nouvelle gamme Octane-S2, OCZ bat à plate couture deux records : celui de la capacité de stockage, avec des SSD atteignant un téraoctet de volume, et celui des temps d'accès, en revendiquant une valeur de 0,06 ms en lecture. Du côté des performances, on devrait atteindre 560 Mo/s. Comptez 335 euros pour le modèle de 256 Go et ... 1 330 euros pour celui d'un téraoctet.



Ventirad haut de gamme

Overclockez votre CPU au maximum de ses capacités grâce au très sophistiqué ventirad CNPS12X de Zalman, doté de trois ventilateurs de 120 mm, qui oscillent de 850 à 1 100 tours/minute. Coûtant la bagatelle de 70 euros, soit près du double du fleuron des produits Noctua, on ne le réservera toutefois qu'aux configurations les plus musclées, qui disposent d'un espace significatif dans leur boîtier.



Un solide boîtier pour joueurs

Le Phantom Big-Tower de NZXT est un boîtier grand tour particulièrement complet, qui dispose notamment d'un panneau de contrôle pour cinq ventilateurs. Son design ne passe pas inaperçu et sa finition reste exemplaire à tous les niveaux, notamment à travers un excellent cable-management et un montage sans vis. On apprécie également le large flux d'air ainsi déployé. Comptez 139 euros.

AMD commercialise en parallèle le FX 6100 (3,3 GHz, six cœurs, 155 euros) et le FX 4170 (4,2 GHz, quatre cœurs, 105 euros), deux variantes ayant une meilleure consommation électrique.



Constructeur	AMD
Cores/Threads	8/8
Fréquence de base	3,6 GHz
Fréquence max	4,2 GHz
Gravure	32 nm
Socket	AM3+
TDP	125 W
Fréquence de bus	5,2 GT/s
Cache L3	8 Mo
Site	www.amd.com
Prix	245 euros
Sortie prévue	Déjà disponible

EN RÉSUMÉ

Innovant sur le papier mais affichant des performances en demi-teinte, le FX 8150 semble constituer le brouillon de la nouvelle architecture Bulldozer. Attendons que la gamme s'équilibre.

PLUS

- Architecture innovante
- Bonnes capacités d'overclocking
- Performances applicatives

MOINS

- Performances décevantes
- Le prix au lancement
- Huit cœurs sous-exploités

VERDICT **13/20**

AMD FX 8150 ■ La fin d'un long chantier

Un Bulldozer de bac à sable ?

Cinq ans après l'arrivée des premiers Phenom, qui constituent encore aujourd'hui une bonne alternative aux CPU d'Intel par leur excellent rapport qualité/prix, AMD déploie l'architecture Bulldozer. Son plus puissant rejeton, le FX 8150, compte huit cœurs : un record pour un processeur grand public à ce prix. L'architecture Bulldozer se distingue fondamentalement des choix d'Intel par la technologie CMT (Cluster Multithreading). Concrètement, les processeurs s'articulent autour de modules constitués de deux cœurs d'exécution x86. Ceux-ci partagent de nombreuses ressources, comme le chargement des données, l'unité de calcul sur les flottants ou le cache de second niveau. En couplant ainsi les cœurs et en « mutualisant » les

unités qui leur sont dédiées, AMD est censé réduire le nombre de transistors et la surface du die, afin d'optimiser la consommation du CPU. Mais de la théorie à la pratique, il y a un grand écart que les premiers FX peinent à franchir. Bien que le FX 8150 présente huit cœurs physiques

dangereusement en pleine charge (plus de 60°C et 280 Watts pour le système complet). Dans les jeux vidéo récents, les derniers Phenom II parviennent même à dépasser d'une courte tête les nouvelles unités d'AMD. Reste que l'architecture Bulldozer est tout à fait séduisante

« Dans les jeux, les derniers Phenom II parviennent à dépasser d'une courte tête le FX 8150 ».

d'exécution et soit cadencé à 3,6 GHz (3,9 GHz en mode Turbo et 4,2 GHz en mode Max Turbo), il atteint les performances du Core i5 2500K d'Intel à 150 euros. Pire : alors qu'AMD faisait le vœu pieux de limiter la température et la consommation, celles-ci s'élèvent

sur le papier et qu'elle devrait se décliner dans une grande variété de puces, au rapport qualité/prix plus évident. Il est donc préférable d'attendre qu'AMD affine sa copie et corrige ainsi les premiers couacs réperpétrés lors du lancement de cette gamme.

Constructeur Intel
Cores/Threads 4/8
Fréquence de base 3,5 GHz
Fréquence max 3,9 GHz
Gravure 32 nm
Socket LGA 1155
TDP 95 W
Cache L3 8 Mo
Site www.intel.com
Prix 299 euros
Sortie prévue Déjà disponible

EN RÉSUMÉ

N'offrant qu'un gain de 100 MHz par rapport au Core i7 2600K, vendu 70 euros moins cher, le Core i7 2700K n'intéressera que les utilisateurs exigeants n'ayant pas encore investi dans la plateforme Sandy Bridge.

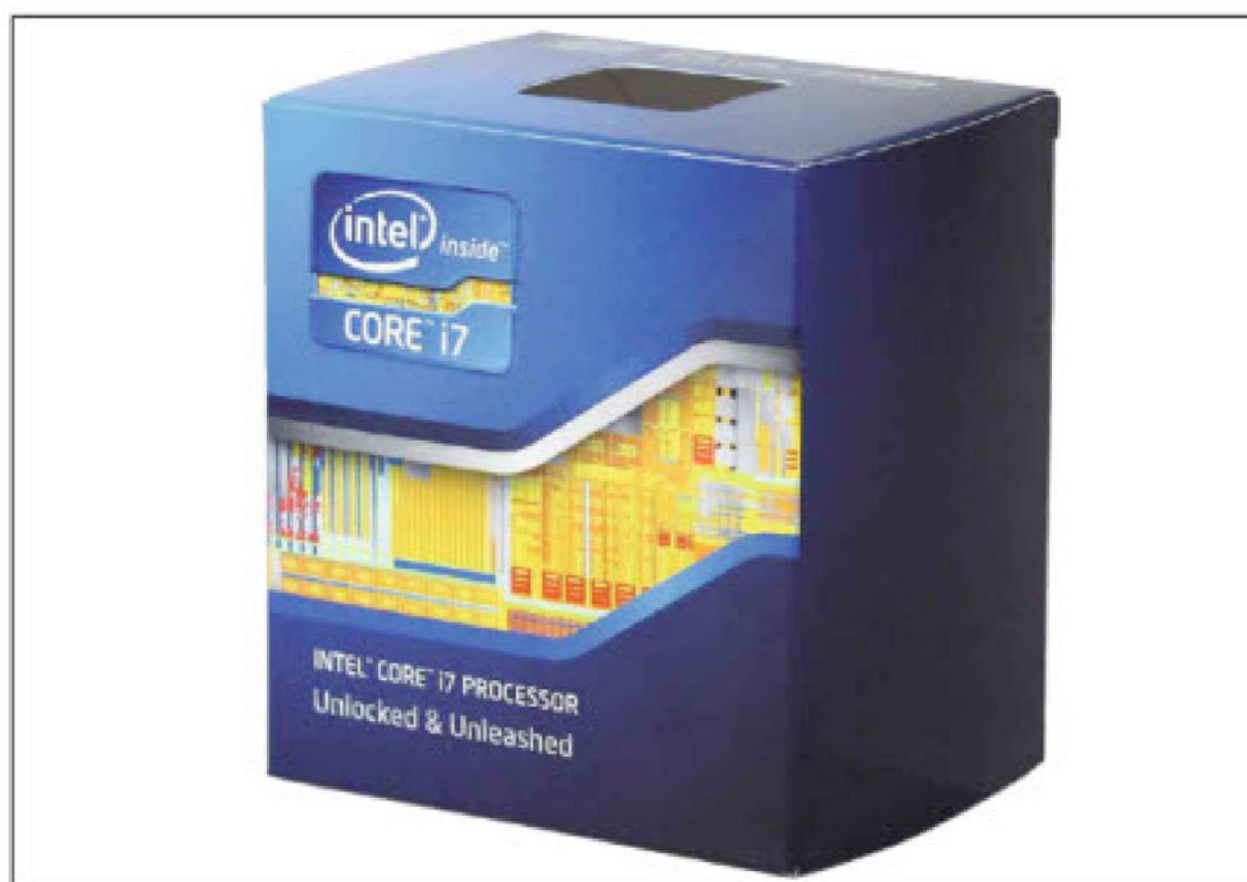
PLUS

- Les performances
- La consommation électrique
- Supporte l'overclocking

MOINS

- Un faible gain en fréquence
- Tarif élevé
- Prix identique du Core i7 2600K

VERDICT 15/20



Intel Core i7 2700K ■ En attendant les CPU sur LGA 2011

Un bien léger speed bump

À force de manquer de concurrence, Intel manque aussi d'initiative : la ligne et la grille tarifaire des Sandy Bridge n'ont que très peu évolué depuis leur lancement en janvier dernier. Si le Core i7 2700K apparaît comme l'un des processeurs les plus puissants du marché actuel, mis à part

les inabornables Core i7 de série 900 s'articulant autour de six cœurs, il ne constitue en réalité qu'une hausse de 100 MHz par rapport à la fréquence du modèle de référence, le 2600K. À près de 300 euros contre 230 pour le CPU précédent, il n'offre donc pas le meilleur rapport qualité/prix.

Constructeur Razer
Type Micro-casque
Plage audio 20 Hz – 20 KHz
Impédance 16 à 32 Ohms
Sensibilité acoustique 116 dB
Connectique 5 jacks 3,5 mm, 1 USB
Site www.razerzone.com
Prix 179 euros
Sortie prévue Déjà disponible

EN RÉSUMÉ

Bénéficiant d'une excellente finition à tout point de vue, le Tiamat s'illustre par sa grande qualité audio.

PLUS

- Spatialisation du son
- Basses puissantes et équilibrées
- Excellent maintien

MOINS

- Prix élevé
- Disponibilité en boutique
- Encombrant à transporter

VERDICT 16/20



Razer Tiamat ■ Un micro-casque 7.1 pour les joueurs

Le son de haute précision

Arborant un look agressif avec sa robe noire mate et faisant preuve d'une finition hors pair, le Tiamat constitue l'un des meilleurs micro-casques du moment pour les joueurs. On apprécie son excellent maintien et son grand confort d'utilisation, même pendant

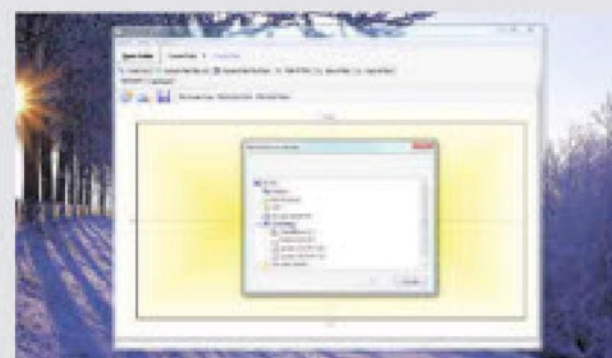
les interminables parties jusqu'au bout de la nuit. Il s'accompagne d'un élégant boîtier vous permettant d'affiner le niveau des basses ou le volume de chaque voix. La spatialisation du son est remarquable et seul son tarif, plutôt élevé, constitue un point négatif.

UTILITAIRES

FMS File Analyser

Vous êtes toujours à la recherche de fichiers ou de dossiers à supprimer afin de libérer de la place sur vos disques durs ? Grâce à FMS File Analyser, vous identifiez rapidement les dossiers les plus volumineux : l'utilitaire cartographie votre disque et vous aide à le nettoyer efficacement.

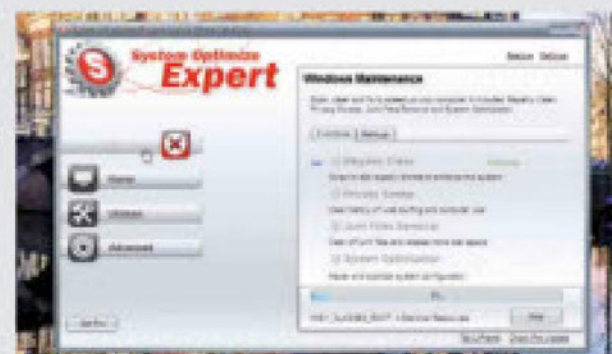
<http://tinyurl.com/5wzssgx>



System Optimize Expert

À l'instar de nombreux utilitaires spécialisés, System Optimize Expert s'apparente à une trousse à outils pour optimiser votre PC. Ce logiciel se distingue par son interface claire et conviviale, mais aussi par la puissance de ses modules qui offrent de bons résultats en gestion des ressources et en nettoyage du registre.

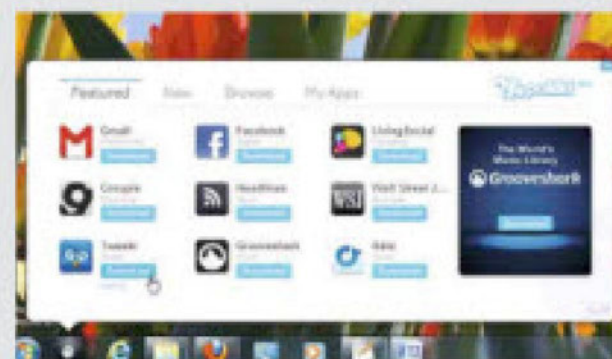
<http://tinyurl.com/64aukwp>



Pokki

Vous êtes fan de réseaux sociaux et vous multipliez les accès à Twitter, Facebook ou Google+ tout au long de la journée ? Grâce à Pokki, vous bénéficiez d'une vue d'ensemble sur toutes vos activités au sein de la barre des tâches de Windows. Les derniers billets apparaissent dans une interface très originale avec laquelle vous pouvez interagir. Simple et efficace !

www.pokki.com



Installer et configurer un SSD

Les inondations meurtrières en Thaïlande ont également des conséquences – moins graves – sur le marché de l'informatique. Comme vous le découvrirez dans notre Top Hard, les prix des disques durs ont explosé, donnant plus que jamais l'avantage aux disques à mémoire flash.

DURÉE
60 minutes

NIVEAU
✓ Débutant

MATÉRIEL
✓ SSD

Le marché des disques durs, jusqu'ici relativement stable, s'est trouvé complètement bouleversé ces dernières semaines.

Avec des prix qui ont plus que doublé et des disponibilités tendues, acheter un disque dur traditionnel pour sa nouvelle machine n'est clairement pas une bonne idée aujourd'hui. Et si les constructeurs espèrent pouvoir reprendre leurs volumes de production rapidement (certains composants en provenance de sous-traitants manquent à l'appel), on ne s'attend pas vraiment à un retour des prix normaux avant le printemps. De quoi rendre les SSD de plus en plus attractifs.

Un disque en or

Pour rappel, les SSD sont des disques conçus à base de mémoire flash. Leur principal avantage ? Contrairement à un disque dur classique où il faut déplacer des têtes de lecture pour aller lire un fichier, ici, tout se passe à l'intérieur des puces. La latence (le temps d'accès aux données) est instantanée et le débit plus élevé.

Dans le cas d'une utilisation en jeu, cela veut dire des temps de chargements réduits avant les niveaux et, encore plus important, des temps de chargement pendant le jeu beaucoup plus courts (chargements de textures dans les FPS et les MMO par exemple), ce qui limite les saccades. Seul inconvénient du SSD, son prix au Go. Il faut en effet compter 200 euros pour un très bon modèle de 128 Go. Cela reste

« Il faudra vous rendre à l'évidence : la réinstallation de Windows est quasi obligatoire. »

malgré tout un investissement plus utile aujourd'hui dans un nouveau PC : vous pourrez acheter un disque de stockage plus large dans quelques mois.

Réinstallation de Windows

Si vous mettez simplement à jour votre machine avec un SSD,

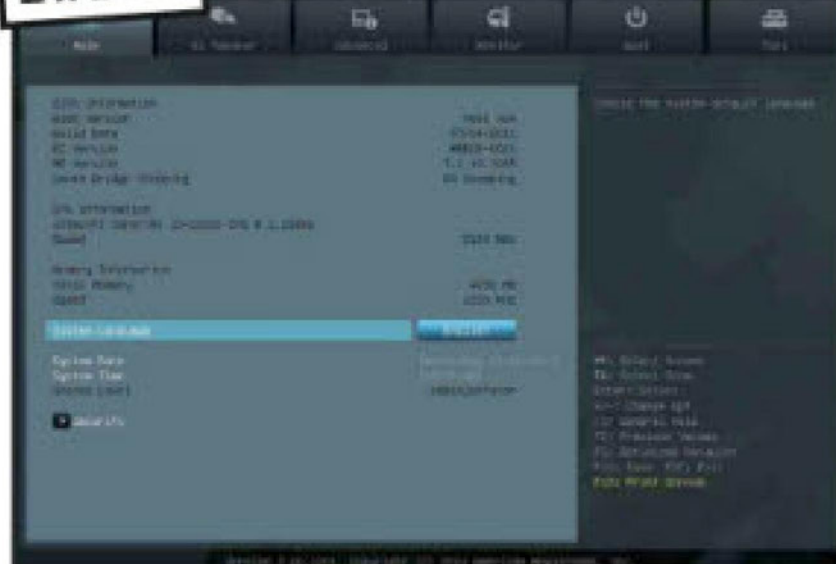
il faudra vous rendre à l'évidence : la réinstallation de Windows est quasi obligatoire. S'il est possible de formater manuellement un SSD et de recopier votre ancienne installation Windows (via un logiciel comme Clonezilla Live), nous le déconseillons fortement. Il est très facile de se tromper dans le formatage du disque et dans l'alignement des données. Un détail technique qui peut littéralement saccager les performances du disque. Il faudra également revoir la configuration de votre BIOS et ce, impérativement avant l'installation de Windows. Certaines fonctionnalités du protocole Serial ATA sont en effet désactivées par défaut sur la plupart des cartes mères (le protocole AHCI, voir ci-dessous). Nous parlons de Windows, sans évoquer la version. Les fonctionnalités avancées qui permettent une bonne utilisation du disque (pour assurer ses performances dans la durée) comme le protocole TRIM ne sont disponibles que sous Windows 7. Cela ne sert à rien de tergiverser : quitte à adopter les nouvelles technologies, il faut le faire jusqu'au bout !

C_WIZ

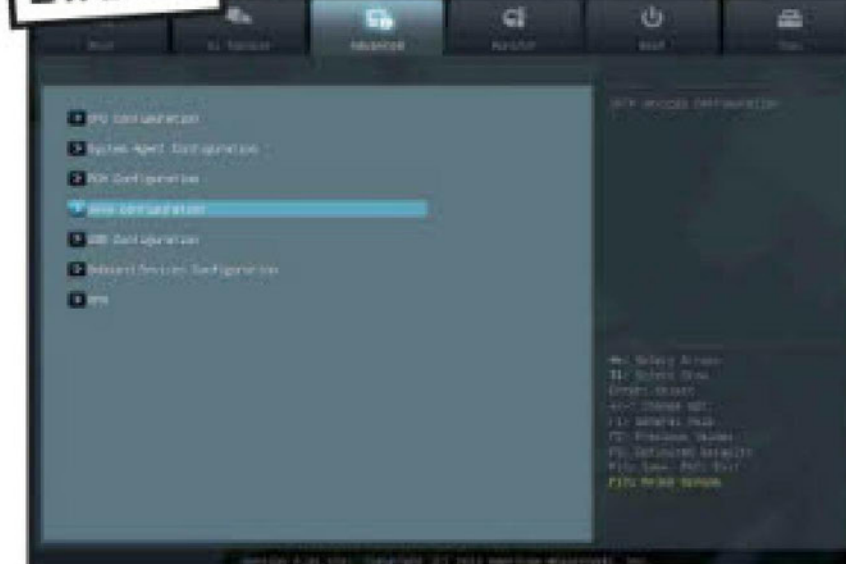
PAS À PAS

1/ Allumez votre machine et appuyez sur la touche « Suppr » de votre clavier dès que celui-ci s'allume. Appuyez en continu jusqu'à ce que le BIOS s'affiche. **2/ Naviguez dans le BIOS** jusqu'à trouver la gestion des disques (SATA). Selon les cartes, cela peut se trouver en première page, ou bien dans les fonctionnalités avancées. **3/ Sélectionner le mode de fonctionnement Serial ATA** et choisissez l'option AHCI. Validez. **4/ N'oubliez pas de sauvegarder les paramètres** du BIOS avant de redémarrer votre machine. Vous pouvez insérer votre DVD de Windows 7 et procéder à l'installation.

ÉTAPE 1



ÉTAPE 2



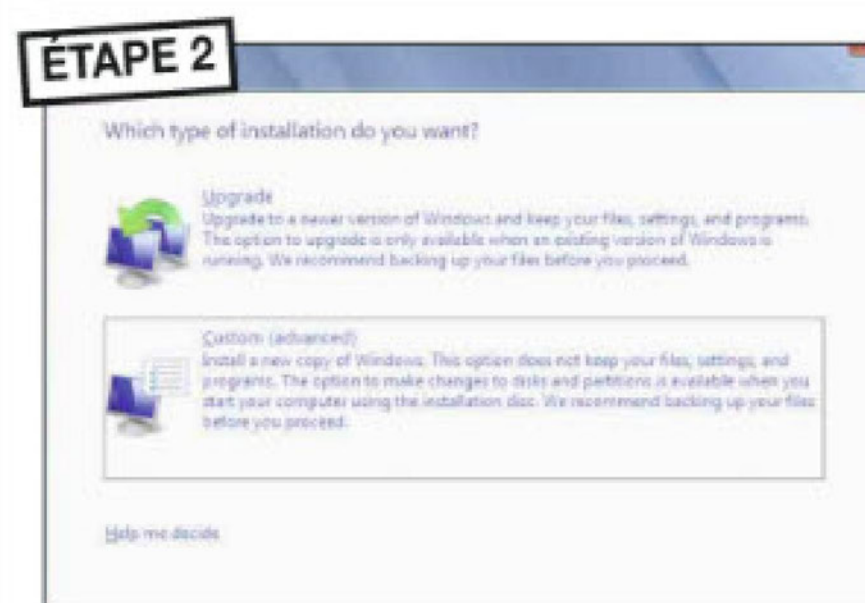
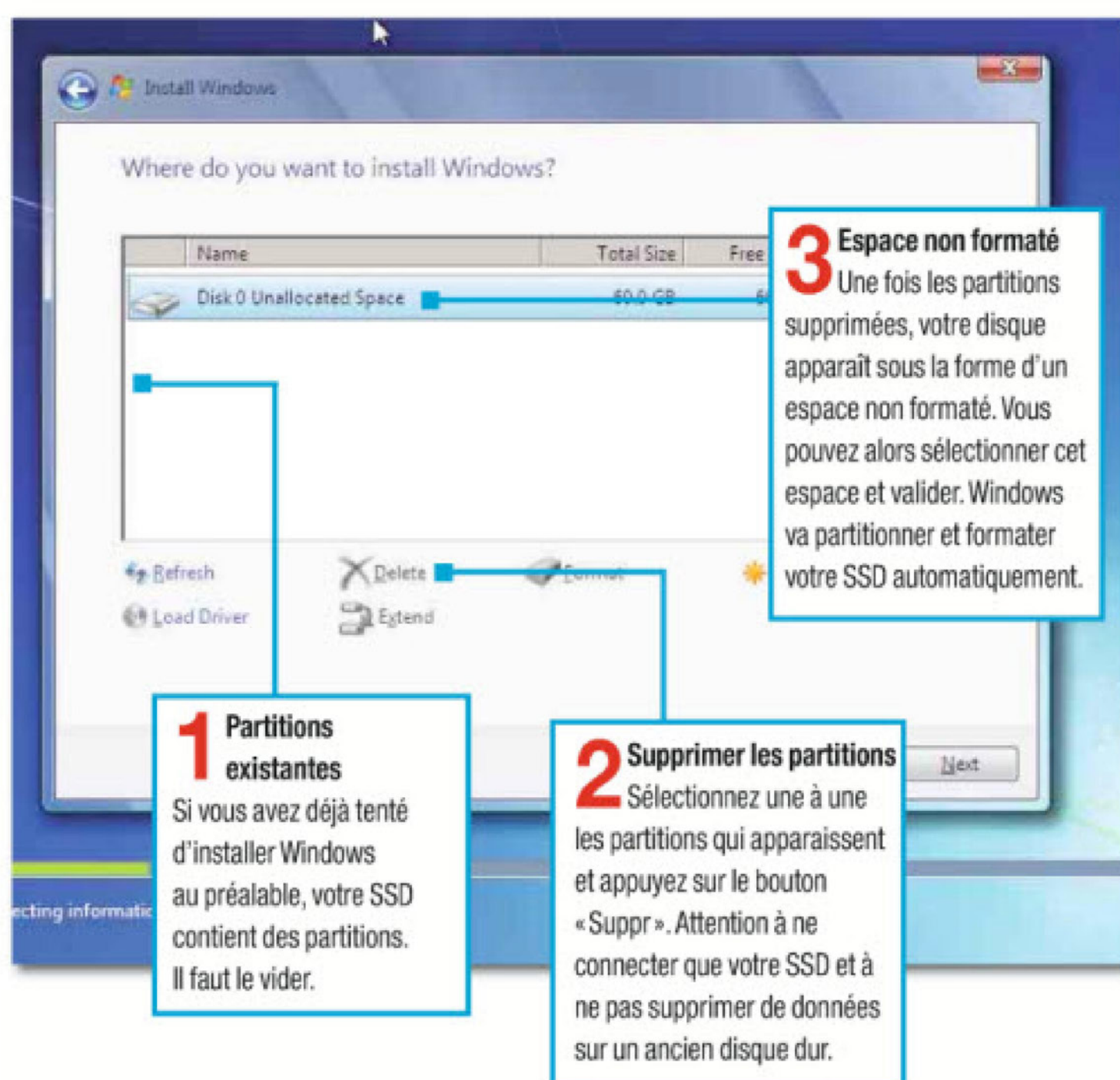
3 points clés Comment Installer Windows 7 ?

Une fois le BIOS correctement configuré (voir en bas), vous pouvez passer à l'installation de Windows 7. L'opération est relativement simple. la seule étape où il faudra faire attention concerne le formatage du disque.

1/ Cliquez sur le bouton « Installer » pour démarrer l'installation de Windows 7.

2/ Choisissez la seconde option. Ne choisissez surtout pas la mise à jour. Si vous avez suivi nos conseils, l'option doit être grisée.

3/ Une fois le formatage du disque effectué, l'installation reprend. Laissez-là se terminer jusqu'au bout. Votre PC est prêt !



À RETENIR

Les modèles de SSD sont très nombreux et s'ils utilisent tous le principe de la mémoire flash, ils ne sont pas tous égaux. Outre la qualité des puces mémoires, c'est surtout la qualité du contrôleur intégré aux disques qui fera toute la différence. Et elle peut être de taille : un mauvais SSD peut être particulièrement lent dans certains types d'opérations (lectures pendant les phases d'écritures), créant alors des saccades. Nous conseillons dans le Top Hard le modèle M4 de Corsair, qui selon nous propose le meilleur rapport qualité/prix. Intel et OCZ proposent également de bons modèles, mais faites attention aux modèles d'entrée de gamme !

TOP HARD

Les nouveaux Core i7 3000 sont lancés, et s'ils remplacent agréablement l'ancienne et vieillissante plateforme socket 1366, ils restent un luxe pour les joueurs qui se concentreront plutôt sur les Core i7 2000. Ou qui attendront les Ivy Bridge, au printemps prochain.

C_WIZ

QUELLE GAMME

HAUT DE GAMME

Jouer dans le confort ne veut pas dire dépenser à tout bout de champ. On se concentre sur les produits réellement utiles qui amélioreront le jeu : carte 3D, SSD et processeur sont les clefs d'une machine réussie !

MILIEU DE GAMME

Le lancement, à la fin de l'année, de nouvelles Radeon HD 7000 pourrait provoquer quelques bonnes affaires dans les gammes actuelles. Il peut être prudent d'attendre un mois pour voir...

ENTRÉE DE GAMME

Ne lésinez pas sur la carte mère dans les configurations d'entrée de gamme. Elle reste la colonne vertébrale du PC, aussi bien pour sa stabilité que pour sa longévité. Autant bien choisir !

LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran. Ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

Prix Environ 150 €

Marque Asus

Chipset P67

Mémoire DDR3

Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE P8P67

Asus choisit relativement bien les composants qu'il utilise sur ses cartes mères, particulièrement les puces additionnelles comme les contrôleurs USB 3.0, réellement rapides. Un petit plus qui s'ajoute au reste : stabilité, simplicité du BIOS UEFI et facilité de montage.

Prix Environ 280 €

Marque Intel

Cœurs 4 (8 avec HT)

Fréquence 3.4 GHz

Site www.intel.com



LE PROCESSEUR Core i7 2600K

Sans compétition, Intel ne se presse pas pour toucher à ses gammes. Le 2600K n'a pas bougé de prix depuis son introduction, il y a presque un an. Ne cherchez pas, c'est du jamais vu. À défaut d'espérer une baisse de prix, on commencera à s'inquiéter de l'arrivée de la prochaine génération...

MILIEU DE GAMME

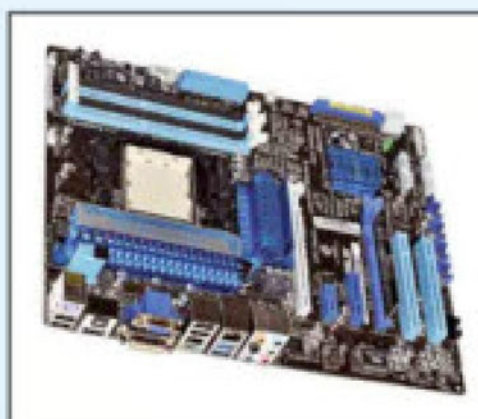
Prix Environ 140 €

Marque Asus

Chipset B90FX

Mémoire DDR3

Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE M4A89TD Pro

Il aura fallu du temps, mais Asus a enfin mis en ligne les BIOS apportant le support des AMD FX. Super, même si au final les Phenom II restent de très loin un bien meilleur achat pour les joueurs. N'investissez pas dans une carte mère AM3+, ces dernières ne se justifient pas.

Prix Environ 150 €

Marque AMD

Cœurs 4

Fréquence 3.6 GHz

Site www.amd.com



LE PROCESSEUR Phenom II X4 975 BE

Pas la peine de tourner autour du pot, les FX ne sont pas une réussite pour AMD, et les Phenom II vont devoir encore traîner leurs guêtres quelque temps avant l'arrivée des FX version 2. Si vous voulez absolument de l'Intel dans cette gamme de prix, les Core i3 double cœurs sont très efficaces.

ENTRÉE DE GAMME

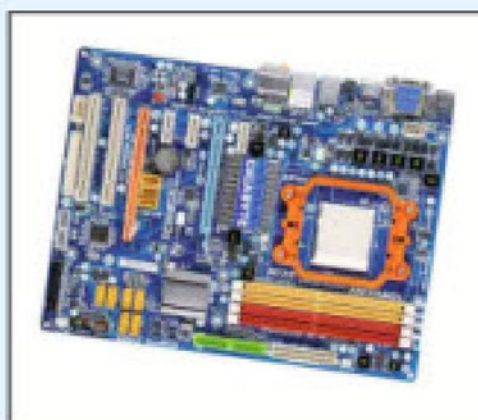
Prix Environ 70 €

Marque Gigabyte

Chipset 785G

Mémoire DDR3

Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE MA785G-UD3H

Plus qu'un modèle, c'est une marque qu'il faut acheter. Une carte compatible AM3 de chez Asus ou Gigabyte conviendra parfaitement, du moment qu'elle dispose d'un slot PCI Express x16 pour la carte graphique. La présence d'un chipset vidéo intégré n'est pas un souci, seul le prix compte !

Prix Environ 110 €

Marque AMD

Cœurs 4

Fréquence 3.4 GHz

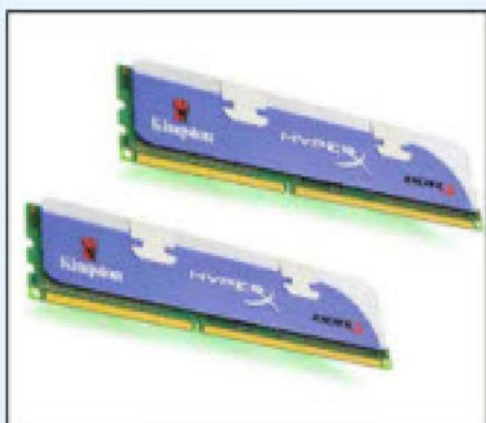
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR Phenom II X4 965

Même s'il n'est pas tout jeune, le Phenom II X4 965 reste d'un rapport qualité prix diabolique. Il démonte tranquillement la concurrence interne chez AMD, peuplée aujourd'hui de processeurs A8 qui mixent un Athlon II avec un cœur graphique. Ces APU ne sont pas conçus pour jouer !

Prix Environ 55 €
 Marque Kingston
 Fréquence 1600 MHz
 Barrettes 2 x 4 Go
 Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE HyperX 8 Go

Étant donné les prix, autant voir venir en s'offrant un kit mémoire de 8 Go. Cela ne changera pas grand-chose dans les jeux qui ne profitent pas du 64 bits, mais au moins, ça améliorera le confort sous Windows et dans les applications traditionnelles. Toujours bon à prendre !

Prix Environ 200 €
 Marque Crucial
 Taille 128 Go
 Type Mémoire flash
 Site www.crucial.com



LE DISQUE DUR M4

Avec l'explosion des prix sur le marché des disques durs, les prix des SSD tendent à remonter légèrement. Pas de catastrophe encore, mais il faudra rester prudent. Et surtout, n'oubliez pas de mettre à jour le firmware du M4 pour disposer des meilleures performances !

Prix Environ 300 €
 Marque nVidia
 DirectX 11
 Mémoire 1280 Mo GDDR5
 Site www.nvidia.com



LA CARTE VIDÉO GeForce GTX 570

Le lancement des Radeon HD 7000 est bel et bien prévu pour la fin de l'année, même si la disponibilité risque d'être plus incertaine. Dans tous les cas, il nous semble indispensable d'attendre avant d'investir dans des cartes graphiques haut de gamme qui sont actuellement en fin de vie.

Prix Environ 25 €
 Marque Kingston
 Fréquence 1333 MHz
 Barrettes 2 x 2 Go
 Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE ValueRAM 4 Go

Le contrôleur mémoire intégré aux Phenom II reste limité : il ne sait pas tirer partie de la mémoire rapide. Aller au-delà de 1333 MHz n'apportera quasiment aucun gain. Vous pouvez tout de même vous tourner vers le kit de notre configuration haut de gamme, pour les 8 Go...

Prix Environ 170 €
 Marque Western Digital
 Taille 1 To
 Type Plateaux
 Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR Caviar Black

Après les inondations meurtrières en Thaïlande, la disponibilité des disques durs est devenue tendue et les prix ont explosé. Notre conseil : gardez votre ancien disque, ou offrez-vous un SSD en attendant que les choses reviennent à la normale !

Prix Environ 210 €
 Marque AMD
 DirectX 11
 Mémoire 1 Go GDDR5
 Site www.amd.com



LA CARTE VIDÉO Radeon HD 6950 1 Go

Avec le lancement imminent des Radeon HD 7000, il serait dommage d'investir aujourd'hui dans une carte 3D. Si votre impatience est indomptable, la HD 6950 reste un bon achat, mais ne venez pas nous dire qu'on ne vous a pas prévenu : ce n'est pas le moment d'acheter !

Prix Environ 25 €
 Marque Kingston
 Fréquence 1333 MHz
 Barrettes 2 x 2 Go
 Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE ValueRAM 4 Go

Comme toujours, nous rappelons qu'à l'aube de 2012, l'installation de Windows XP ou d'une version 32 bits de Windows 7 serait l'une de ces erreurs qui vous hantera jusqu'à la fin de vos jours. Pensez à votre avenir et optez pour un Windows 7 64 bit. Vous nous remercerez un jour, vous verrez...

Prix Environ 170 €
 Marque Western Digital
 Taille 1 To
 Type Plateaux
 Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR Caviar Black

Même constat que pour les configurations milieu de gamme : acheter un disque dur aujourd'hui n'est réellement pas une bonne idée. Et se résigner à prendre un modèle plus petit ou plus lent ne vous fera économiser qu'une poignée d'euros de plus. SSD, disque d'occasion ou attente sont vos choix !

Prix Environ 160 €
 Marque AMD
 DirectX 11
 Mémoire 1 Go GDDR5
 Site www.amd.com



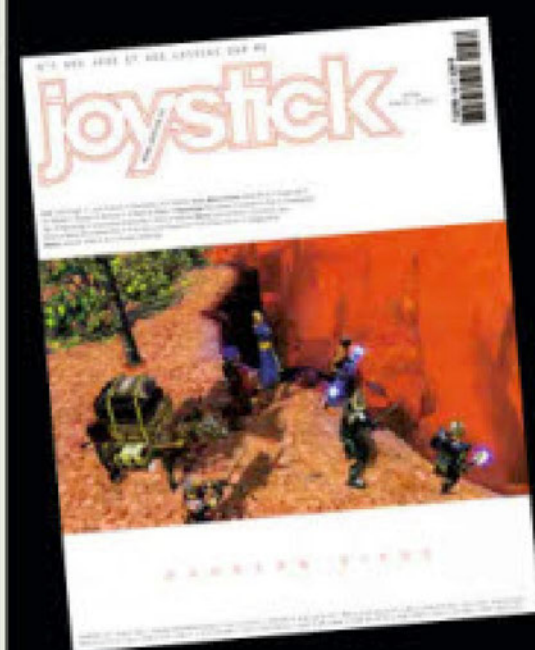
LA CARTE VIDÉO Radeon HD 6870

Si l'on attend forcément des mouvements sur le haut de gamme, le milieu de gamme graphique devrait être un peu moins touché dans un premier temps par le lancement des Radeon HD 7000. Leurs remplaçants ne devraient pas arriver sur le marché avant trois bons mois...

AVRIL 2002

ET POKE ET PEEK

Hier soir, en ouvrant mon armoire à *Joystick* pour mettre la main sur le n° 136, la réalité s'est distordue, Kracou s'est mis à aimer *Battlefield 3* et les événements d'il y a dix ans sont devenus ceux d'aujourd'hui.



Avril 2002 a-t-il bien caché son jeu ? Un mois en apparence sympa comme tout, annonciateur de printemps et de blagues hilarantes à sa collègue Yvonne de la compta... Mais le Joy n° 136 émet une étrange lueur, au parfum d'apocalypse. Dès l'édito, le ton est donné : « Les temps sont durs pour la presse du jeu vidéo. Les temps sont si durs que les magazines mettent la clé sous la porte les uns après les autres. » Hop, je viens de péter l'ambiance en l'espace de deux lignes. Alors, pleurons à nouveau la récente disparition de *Joypad*, mais réjouissons-nous d'être toujours là, vivants et prêts à aller de l'avant. Tel un MacLeod alcoolique, *Joystick* restera debout, même après la fin du monde. Qu'on se le dise.

UN NUMÉRO FAR FAR AWAY

Mais finalement, le plus étrange, face à ce numéro 136, c'est de constater le parallèle étonnant entre les jeux abordés et l'actu de notre fin d'année. Un preview de *Knights of the Old Republic* couplée à une grosse actu sur un « petit challenger » baptisé *World of Warcraft* ? Ça tombe bien, je viens d'écrire deux pages sur la 4^e extension du Meuporg de Blizzard et rentre tout juste d'une visite chez BioWare, qui finalise actuellement *The Old Republic* (petit teasing sur le prochain numéro). D'ailleurs, les lecteurs d'avril 2002 ont bouffé une grosse dose de space opera, puisque le test majeur n'était autre que le fameux *Jedi Knight II*, sans doute le meilleur



FPS sous licence *Star Wars* jamais sorti. Critiqué, évidemment, par Ian Solo, le titre récolte un joli 90 d'intérêt. Sa suite, *Jedi Academy*, clôturera avec brio la trilogie *Jedi Knight*. Dommage que Lucas se soit ensuite planté en partant dans les délires FPS multi-joueur de *Battlefront*.

DÉJÀ VU

Des étoiles à la Terre il n'y a qu'un pas, que je franchirai à coup de raccourci facile : vous lisez *Joystick*, donc vous aimez forcément

la fantasy. Ça tombe bien, car c'est l'autre facette de ce numéro d'avril. Entre le dossier de couv' consacré à *Dungeon Siege*, quatre pages sur *The Elder Scrolls III : Morrowind* et une jolie bêta version sur *Warcraft III*, vous allez pouvoir enfiler votre plus belle robe de mage et ressortir la réplique d'épée vorpale achetée une petite fortune sur Le Bon Coin. Revenons rapidement sur *Dungeon Siege*, qui s'est offert un buzz démesuré à l'époque. Rapidement qualifié de « *Diablo killer* », le jeu de Chris – *Total Annihilation* – Taylor m'a personnellement fait tripper pendant quelques dizaines d'heures. À mi-chemin entre le hack'n slash et le STR (grâce à la gestion très poussée de son groupe), *Dungeon Siege* a eu le cran de proposer une recette différente de celle proposée par Blizzard, malheureusement couronnée d'un succès très relatif. On résume : du MMO, du *Star Wars*, du RPG et la crise de la presse écrite : nous sommes bien en 2011, euh, en 2002, pardon !

JKA

Qu'est-ce qu'il m'en a fait baver ce *Morrowind*...Les duels au sabre-laser enfin crédibles de *Jedi Knight II*.



JVN.COM
Jeux Vidéo Network

Créer mon blog
Mon profil
Mes amis
Tapez votre pseudo
Tapez votre mot de passe
Mot de passe perdu ?
Inscrivez-vous
Connectez-vous

Accueil | PC | PS2 | PS3 | PSP | Wii | DS | 360 | Achat PC | Achat Jeux Vidéo | Communauté | Concours | Forums | Blogs

Rechercher
avec Google
sur le site

Jeux
News
Previews
Tests
Dossiers
Solutions
Astuces
Sorties
Vidéos

Communauté
M'inscrire
Créer mon blog
Boîte à cadeaux
Concours
Forums
Blogs
Lexique

Guide de l'acheteur
Guide des jeux
Shopping
Abonnement magazine
Achat matériel
Achat jeux vidéo au meilleur prix

A GAGNER : Dead Space 2
Envoyez JVN2 au 7 10 25

La config du mois
FEVRIER
I-Game
PC de jeu
AMD Athlon™ II X2 260, ATI Radeon™ HD 5750, 4096 Mo

joystick
REPORTAGE
PORTAL 2
Téléportés chez Valve, nous avons volé les secrets de GLA DOS I
FOCUS DU MOIS
DC UNIVERSE ONLINE
LE MEILLEUR DISCOUT
TASSELON
D'ETRETESTE
BETA
ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
Faut-il vraiment attendre ?
DOSSIER
GAMERS ET PIREJUGES
Où, pour, comment, pourquoi, et pour de quoi ?

Pleure pas gamin !
Posté le 09/02/2011 à 10:41 dans la rubrique Tiz

joystick

Les nouveaux blogs

Le blog de Zuzu	Zuzu
Le blog de Nerd-Dogg	Nerd-Dogg
Le blog de papa-ldir	papa-ldir
100 % Jeux Vidéo	G89
Le blog de jobic	jobic
Le blog de entouaneiking	entouaneiking
Le blog de BENEDITH	BENEDITH
Jackpapy Vs Kojima	jackpapy

Joystick : le blog officiel
94 blog(s) et 1083 commentaire(s)
Le blog officiel de la rédaction de Joystick.
En direct des forums

En kiosque
joystick
235 - Novembre 2010
Abonnez-vous en ligne

Calendrier
Février
01 02 03 04 05 06 07
08 09 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30

RETROUVEZ TOUTE L'ÉQUIPE DE LA RÉDACTION
SUR LE BLOG ET LE FORUM DE JOYSTICK
WWW.JOYSTICK.FR

Venez commenter l'actualité du jeu vidéo
et devenez peut-être le rédacteur star du blog !

"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM"

ASUS recommande Windows® 7.

ASUS[®]
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

PRENDS TES ENNEMIS EN CHASSE



DISPONIBLE EN VERSION 3D

Republic of gamers **Série G74**

À nouvelles technologies, nouvelles armes de jeu... Revoilà la série G, plus puissante et plus rapide que jamais. Son nouveau soldat, le G74Sx, a été conçu avec pour seul mot d'ordre la puissance, et avec pour seul but de faire de toi le maître incontesté du gaming. Pour y arriver, il est équipé de la 2e génération de processeur Intel® Core™ i7, du système d'exploitation Windows® 7 Edition Familiale Premium Authentique et d'une carte graphique NVIDIA® GeForce® GTX 560M. Avec de telles munitions, prépare-toi à vivre la meilleure expérience gaming et multimédia.

www.asus.fr

www.republic-of-gamers.fr



Rejoins-nous sur Facebook

* la configuration peut varier selon le modèle.

Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Logo Intel, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Logo Intel Inside, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, et Xeon Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Pour en savoir plus sur le classement des processeurs Intel, consultez www.intel.fr/classement.

